THE VISUAL EXPRESS http://www.enterbrain.co.jp/

パレッタ PALETTA

ザ・ビジュアル エクスプレス

2004 WINTER 冬号

vol.10

定価1200円

CUTE GIRLS IN
GAME, COMIC
ANIMATIO
BY YOUR SI

巻頭特集

R.O.D -THE TV-

羽音たらく×倉田英之・逆萌え対談

素顔のアニタに!!!!

サモンナイト3

登場キャラの魅力を徹底紹介!!

ガンスリンガー・ガール

直筆絵コンテプレゼント

直筆イラスト大プレゼント

羽音たらく
飯塚武史
うるし原智志
千羽由利子
後藤真砂子
梅津泰臣
あゆみゆい
成瀬ちさと
滝川悠
中田正彦
SCA-自

表紙テレカ100名プレゼント

SPECIAL ISSUE
飛び出せ! 未知なる世界へ

プラネテス
ふたつのスピカ

おもいっきり科学アドベンチャー
そーなんだ!

MEZZO

機神咆哮
デモンベイン

モエかん

Illustration:TARAKU UON

より美しく、よりシンプルに
女の子たちの魅力を伝える
キャラクターグラフィック誌

geneon
目を奪うほど美しいものが、
いつも善いものとは限らない。
しかし、善いものはいつでも美しい。
SHOEI
「まほろまてぃっく」のスタッフが再結集
ガイナックスが放つオリジナル新TVアニメシリーズ
2004年4月
TBS系デジタル放送局BS-iにて
放送開始予定
http://www.konomini.com/
この醜くも美しい世界
This ugly
and beautiful world
原作：GAINAX
監督：佐伯昭志／シリーズ構成：佐伯昭志・山賀博之
脚本：佐伯昭志・大久保智康・植竹須美男・板垣伸・佐藤竜雄
キャラクターデザイン・総作画監督：高村和宏
メカニックデザイン原案：すずきめい／モンスターデザイン：吉成 曜
アニメーション制作：GAINAX・SHAFT／製作：醜美委員会
© GAINAX／醜美委員会
RONDO ROBE

テーマソング
[THIS ILLUSION/M.H.]
c/w エンディングテーマ days／CHINO
Maxi Single 2004.1.30 on sale
初回生産分のみキャラクターカード“サーヴァント”封入
TMC-1001 ¥1,000 (tax in)
[Fate/stay night]
オリジナルサウンドトラック
Album 2004.2.25 on sale
<初回限定盤:武内崇描きおろし・特製スリーブ仕様>
初回生産分のみキャラクターカード“マスター”封入
TMC-1002 ¥3,000 (tax in)
※キャラクターカードの絵柄は数種類の中から1枚が入っています。絵柄は選べません。
▶同時発売
「月姫」オリジナルサウンドトラック
EVER AFTER
~MUSIC FROM "TSUKIHIME" REPRODUCTION~
初回盤:TMC-1003 ¥3,000 (tax in)
通常盤:TMC-1004 ¥2,000 (tax in)
Fate
stay night
フェイト/ステイナイト
Windows専用
伝奇活劇ビジュアルノベル
その日、運命に出会う。
©TYPE-MOON All Rights Reserved 発売元:TYPE-MOON 販売元:ジェネオン エンタテインメント

R.O.D Anita

ILLUSTRATED BY TARAKU UON

Drawing For PALETTA

Behind the COVER

ふつうの女の子として描いてみたくて 生活の中での自然なポーズをさせました

表紙の言葉

かねてより表紙イラストを、とお願いしていた羽音たらく氏だが、今回スケジュールの都合がついて、ついに登場となった。描いてくださったのは、『R.O.D -THE TV-』の三姉妹の末っ子、アニタ。TV画面で見るアニタとは微妙に違う雰囲気のこのイラストは、羽音氏のどんな思いから生み出されたのか。

羽音たらく

――今回、表紙イラストにアニタを選んだのは、どんな理由からですか？

羽音：最初は三姉妹を描こうかと思ったんです。でも「PALETTA」の表紙は全身を入れないといけないということだったので、3人描くとまとまりがなくなっちゃいそうでキツかったんですね。それで、ひとりにさせていただきました。アニタを選んだのは、お話の中心で、いちおうヒロインなのかな？と思って。あと、TVで見るいつもの元気な雰囲気じゃなくて、ふつうの女の子として描いてみたいという気持ちがあって、ちょっと静かな感じにしてみたんです。

――ポーズについては、どんなふうに考えられたのでしょう。

羽音：まとまりがある形かなあと思って。なんか、ふつうになってしまったんですけど（笑）。これが色っぽいキャラだったら、もっと動物的なポーズをとらせたりすることもできるんですが、アニタはそういうキャラクターじゃないので、生活の中でのふつうのポーズをさせました。制服姿でちょっと足が……肌が出てるところは、まあ狙ったというか（笑）、そこらへんの質感を出して描いたつもりなんですけれど。

――表紙イラストを描くとき、なにか方法論のようなものがあるのですか？

羽音：表紙はやっぱり見る人と絵の目線が合ったほうがキャッチーな感じがするから、なるべく目線は前のほうに向けてます。ほんとは、何かをしているしぐさを描きたいな、と思うんですけど（笑）。あと、ほかの雑誌ではきちっとセル調に描かれたものが表紙になったりしてるんですけど、「PALETTA」は描き手の雰囲気が出たほうがいいのかなと思って、そういうふうに仕上げてみました。

――機材はどういうものを使っていらっしゃるんですか？

羽音：Macです。Photoshopで基本的なものを描いてから、あとでPainterで水彩画調にしていきます。Painterはパソコン上で水彩っぽく描けるんですけど、そのほかに光加減とかスクリーンとかの特殊な機能があって、色の兼ね合いで透明感が出たりするんです。そこらへんが好きで、けっこうPainterを使ってます。ほかの人の画集を見たりして、勉強したりもしています。

――画集は、どういう視点でごらんになるのでしょう。

羽音：色っていうのは、見る人によってそれぞれ違うんですよ。影の黒いところが赤に見える人もいれば、緑に見える人もいるし。空気の色が黄色だと思う人もいれば、なんか緑系に見えるらしい人もいる。そこらへんを自分なりに解釈したりしながら……。それは背景を描く人も同じだと思うんですけど。たとえばアニメの背景の草薙さんと美峰さん。どちらも写実的に描いたとしても、ものを見せるときの光の当て方がぜんぜん違うんですよね。山があるとすると、草薙さんは絵的に黒くしてものを見せるんですけど、美峰さんは光の方向から影をつけて、とか。

――そういう見方は、美術系の学校かなにかで勉強なさったんですか？

羽音：いえ、とくに勉強はしてないんですけど、高校の部活で油絵をやってました。先生が怒るだけで教えてくれない、いい先生で（笑）。何か描くと「違う！」って言われて。で、あとで部室に戻ってみると、その絵の上に油絵の具がぐちゃぐちゃに塗られてる。修正したらしいんですけど、先生が（笑）。

――それ、いい先生なんでしょうか（笑）。

羽音：どうなんでしょう（笑）。そのおかげで二科展とかに入賞したりしたんですけど。でも、上京してアニメーターをやってたとき、美大とか東京美術専門学校とか出た人の絵を見ると、やっぱりデッサンとかすごいしっかりしてるので、コンプレックスもちまくってました。専門的な勉強をしてきた人は、ぜんぜん違いますよね。

――違うと思われたところは、どのように克服していこうと？

羽音：才能がないなら、ほかの人の技術を盗むしかないと思って。「うまいな」と思うより「あ、いいな」と思う、その「どうしていいと思うんだ？」というところの描写のテクニックを参考にして、取り入れていくしかないのかなって思っています。逆に、好きじゃないって感じる絵もありますよね。人間には癖っていうのがありますから、「なんで好きじゃないのか」という要素を自分で理解できないかぎり、悪い癖は直せないと思うし。そうやって、ほかの人の技術をどんどん取り入れて、自分のものにしていくしかないかなっていうのがあります。

――今は油彩のほうは？

羽音：いえ、以前はリキテックスで描いてたんですけど、パソコンを使うと直しがきいちゃうんで、もう（笑）。でもCGペイントも技術が確立して、価値も出てきていますよね。だから、そのほうが好きなら、好きなほうに技術を高めていったほうが将来性があるかな、とも思うんです。まあ個人的な好みを言えば、ほんとはCG画より油彩やリキテックス、水彩で描いた絵のほうが、温かみがあって好きなんですよ。やっぱり生原稿の価値っていうのは、すごいなあと思います。

弊誌の表紙は5色刷り。通常の4色に加えて蛍光ピンクを入れている。その発色がどうなのか、ほかの蛍光色を使ったらどうなるのか。そんな印刷上の効果の話や、PC上の発色とTV画面の発色の違いなど、話題が純粋に「絵を描くことと見せること」になると、それまで控えめだった羽音氏の語調が、心なしか強くなる。現状に満足せずに上をめざす姿勢と、そのための努力。見る人を引きつける羽音氏の絵の磁力は、そんなところからも発しているのかもしれない。

YOMIKO and NENE

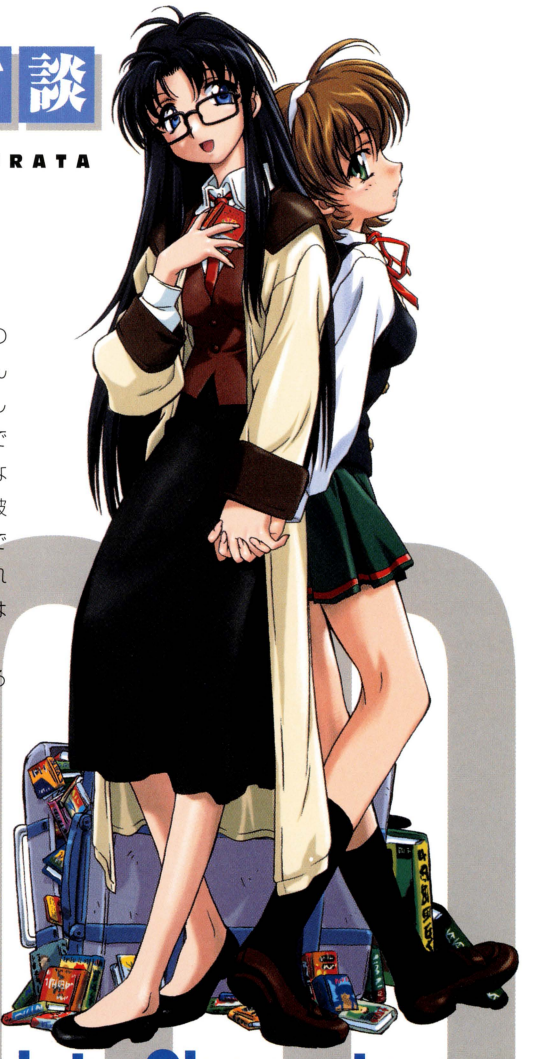
PALETTA SPECIAL NUMBER

初出:「集英社スーパーダッシュ文庫」しおり

初出:「集英社スーパーダッシュ文庫」しおり

逆転対談

TARAKU UON
HIDEYUKI KURATA



●「R.O.D」
●「R.O.D-THE TV-」

Take a Heart into Characters

キャラクター原案●羽音たらく × 脚本●倉田英之

「文系アクションアニメ」として注目されたOVA『R.O.D』から約2年。
TVアニメ作品として帰ってきたのが、この『R.O.D-THE TV-』だ。
前作のヒロイン読子、新たに活躍するアニタ、マギー、ミシェールの三姉妹。
シリーズを彩るキャラクターたちは、どのように誕生したのか。
希代の「逆萌」アニメとして、ファンを萌えさせている物語のコアを探る。

私生活が売りの文系アクション？

――羽音さんは以前、『R.O.D』に関わったきっかけを「たまたまオルフェに出入りしていたから」とおっしゃっていましたが(「PALETTA」vol.7)、倉田さんは、なぜ羽音さんにキャラクター原案を頼もうと思われたのですか？

倉田：顔を合わせる機会が多いのでイメージを伝えやすかったということもありますけれど、それだけじゃなくて、絶対に売れる絵だと思っていたので。ほんとに魅力のある絵ですよね。人目を引かずにいられないというか。

羽音：なに言ってるの。なにも出ないよ(笑)。

倉田：うははは(笑)。まあ、ビシッと個性が尖ってるタイプではないけれど、バランスや絵がもってる雰囲気みたいなところが見る人にアピールするんじゃないかしら、と。それに黒田(洋介)さんも僕も羽音さんの絵が好きだったので、僕らの好きなものが他人にそれほど拒絶されることはないだろう、と思って。

――OVA『R.O.D』の読子はヒロインとしてはかなり型破りですが、どういう経緯であいう女性になったのでしょう。

羽音：最初は、かなり渋めのスパイものだと聞いてたんですよね。

倉田：だから最初のころのデザインは、わりとスタンダードなスパイものというか、『AIKa』路線の、大人の女性が色気を振りまきながら銃を撃ったりするような感じだった(笑)。

羽音：僕は『シティーハンター』のイメージだと聞いたような気がする(笑)。だったら読子は色気がある女性なんだろうということで、たしか最初はめちゃくちゃ劇画タッチだった。「やっぱりウケを狙うには萌えっぽいのがいいのかなあ」とか思いつつ、いろいろデザインしたんですけど、最終的には「そんなもんはいらない」ってことになって。でも、誰かが胸だけは譲らなかったんですよね、メガネと(笑)。

倉田：胸は誰が大きくしたんですかねえ。羽音さんからもらったラフの時点で、もうすでに胸、大きかったもの。

羽音：あ、胸が大きいのは黒田さん(笑)。

倉田：そうか(笑)。『R.O.D』は当初、OVAのシナリオは黒田さんが、小説とマンガの原作は僕が書く予定だったんですよ。で、ベースになるものとして先に僕が小説を書き始めたんです。でも書いていくうちに、これは絶対ほかの人に渡せないキャラだと思うようになって、「OVAの脚本も自分で書きます」って言っちゃったんです。それで黒田さんが一歩引く形になったら、どんどん読子が地味になっていったという(笑)。

羽音：そうそう。最初のころは、まだ明るくて「お姉さん♥」な感じだったけど、煮詰めていくうちにどんどん地味になっちゃって(笑)。

倉田：当時、TVで『ケイゾク』をやってたんです。それで、羽音さんに「読子は中谷美紀みたいな感じに」って注文した覚えがあります。ちょっとダラーッとした、だらしない感じの女の人がいいなあ、と。ただ、俺、そのときは『ケイゾク』見たことがなくて。

羽音：え、そうだったの!?

倉田：番組宣伝のコマーシャルだけ見て、「この女の人は変に違いない！」と(笑)。スパイなんだけどきびきび動かず、ふだんはダラーッとしてて、でもいざというときにかっこいい路線でいいかしら、と。もともと金田一耕助みたいなのがいいなあと思っていたんですよ。生活は破綻してるんだけど、事件だけはなんとか解決できます、という。で、次の放送日まで待ってられないタイミングだったので、とりあえず「読子は中谷さんで」と羽音さんに伝えて。

羽音：僕はそれを聞いてTVを見て「ああ、なるほどー」な感じで。

倉田：あとから見たら、ぴったりでした(笑)。

羽音：今だったら、仲間(由紀恵)さんかな。

倉田：もう、もろ『トリック』という。

羽音：うん(笑)。

ANIME INFORMATION
Now On Air!

「R.O.D -THE TV-」
- 毎週水曜日26:58～ フジテレビにて放映中
  (放映時間は変更になる場合があります)
- スカパー！パーフェクトチョイス(PPV ch)にて先行放映中
  『フジテレビ721 Presents「R.O.D-THE TV-」』

http://www.sonymusic.co.jp/Animation/ROD/

DVD INFORMATION
2003.1.28 In Store!

「R.O.D -THE TV-」DISC.4
- 6,000円(3話収録) ※以降毎月発売予定
- アニプレックス

OVA INFORMATION
Now In Store!

「R.O.D」Vol.1～3
- DVD／各巻5,600円
- VHS／各巻6,600円
- アニプレックス

NOVEL INFORMATION
Now In Store!

「R.O.D -READ OR DIE-」1～8巻
- 集英社スーパーダッシュ文庫
- 1、5、6、7巻／各495円
- 2、3、4、8巻／各514円
- 著／倉田英之　イラスト／羽音たらく

PROFILE
●羽音たらく *Taraku Uon*

丙午生まれ。東北出身。血液型O型。
『天地無用！魎皇鬼』や『魔法少女プリティサミー』などのイラストで人気を博す。小説の表紙・挿し絵では、『フォトン』(富士見ファンタジア文庫)、『魔法少女プリティサミー』(同)など。『おねがい☆ティーチャー』『おねがい☆ツインズ』『R.O.D』のキャラクター原案を担当。趣味は生態観察。好きな食べ物は牛と豚。

PROFILE
●倉田英之 *Hideyuki Kurata*

1968年7月9日生まれ。岡山県井原市高屋町出身。作家・脚本家・ライター。デビュー作は1995年『ゆんゆん☆パラダイス』(アダルトアニメ)の脚本。代表作は『魔法少女プリティサミー』『バトルアスリーテス大運動会』『今、そこにいる僕』『R.O.D』など。マンガ原作は『TRAIN+TRAIN』ほか、現在『月刊ウルトラジャンプ』(集英社刊)にて『CLOTH ROAD』『R.O.D Read Or Dream』、『週刊少年チャンピオン』(秋田書店刊)にて『サムライジ SAMURAI RISING』連載中。小説では『R.O.D』(集英社スーパーダッシュ文庫)刊行中。

© スタジオオルフェ／アニプレックス

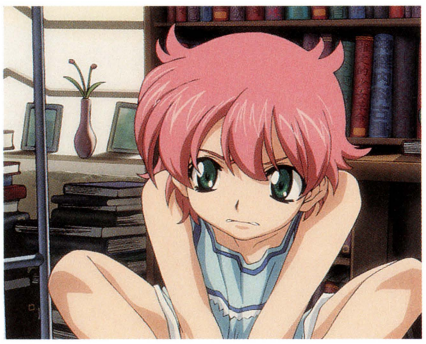
――読子については、ラフの段階でマンガ風な動きのあるイラストも描かれていますね。
倉田：あの段階で読子の性格が固まった感じです。カートを引きずって歩きながら本を読んで、部屋の中は本だらけ。寝癖があって……そういうところからジワジワ作り上げていったんです。
羽音：でも、それって固め方が違うんじゃないの？　アクションシーンからじゃないの、ふつうは。こんな私生活からでいいのかなあって思いながら、描いてましたけど（笑）。
倉田：でもアクションも描いていただきましたよ、紙飛行機に乗ってるやつとか。
羽音：ああ、ちょっとねえ。でも私生活のほうが多かった。もう「私生活が売り！」みたいな感じですよね（笑）。ふつう、アクションもののキャラクターなら、長いものがあったほうが映えるなとか考えるんですが、舛成（孝二）監督や演出さんが「こんなにゴチャゴチャついてるとジャマだ！」って（笑）。読子、けっこう地味なんですけどねえ。でも、メガネとコートは演出と原画マンさんに不評ですよね（笑）。
倉田：ですね。メガネをかけてるキャラが主役になると、作画がたいへんなので。でも、ほかは誰もかけなくていいから、こいつにだけはかけさせてくれとお願いして（笑）。
羽音：コートは、演出で内側から紙をバーッと出すのを見せたいとか、そういう話があって。
倉田：あと、翻ったらかっこいいだろうという。
羽音：たしか、大英図書館特殊工作部の特殊紙開発のジギーが開発してる、紙のコートだとかっていう設定だったよね。
倉田：はい。紙でできていて、弾を防いだりしたらかっこいいなって思ったんだけど……。OVA第1巻から3年たちますけど、未だそんなシーンは出てきません（笑）。
羽音：でも、便利だよね、紙でなんでも作れると（笑）。『THE TV』（TVシリーズ『R.O.D -THE TV-』）の三姉妹の戦闘服は、最初から紙でできているっていう設定で、戦闘で紙がなくなると戦闘服の紙を使うので、どんどん服が短くなってくんですよね（笑）。
倉田：戦えば戦うほど、露出度が高くなっていくという（笑）。
羽音：だからインナーを作っておく、ということでしたけど。
倉田：すばらしいアイディアだと思ったんだけど、『THE TV』を見ていると、むしろ戦闘服を着てる時間のほうが短い（笑）。

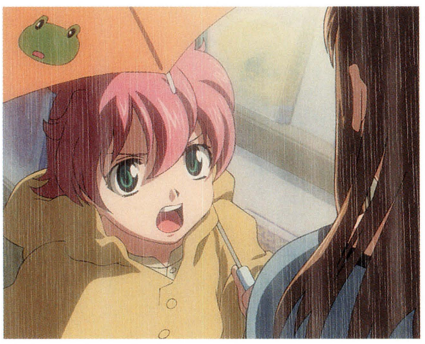
初出：小説「R.O.D」（集英社スーパーダッシュ文庫）
2巻口絵イラスト

ねねねとミミミとウェンディ

――ねねねはどういう経緯で生まれたのですか？
羽音：最初は、事件に巻きこまれるふつうの女子高生で、小説で賞をもらってるってことだったのが、途中からやたらアネゴになって（笑）。
倉田：いちばん最初に書いたプロットって、読子とねねねの性格が逆だったんです。ねねねがおとなしくて読子がアネゴ肌。ヒロインの読子が24歳で、当時はかなり冒険的な年齢だったので、その周りをちょろちょろする、明るくて弾けるキャラがほしいなあと思って。それで第1章を書いてみたんですけど、今ひとつノリが悪かったので入れ替えました。でも最初はね、名前は「ミミミ」だったんです。
羽音：たしかに（笑）。
倉田：村上龍の『だいじょうぶマイフレンド』の主人公の女の子が「ミミミ」という名前で、おもろい名前やなあと思ってて。こういう名前はアニメーションであまり聞いたことないしなあって。ところがなぜか羽音さんから返ってきたラフには「ねねね」と書いてあった（笑）。
羽音：俺もなぜそう書いたかわかんない（笑）。
倉田：こっちのほうが珍しいよなあと思って、そのまま「ねねね」になりました。だから名づけ親は羽音さんです。
羽音：呼びやすいんだか呼びにくいんだか……。
倉田：めちゃくちゃ呼びにくいですよ（笑）。
羽音：でも「ねねね」ですので（笑）。
――ウェンディについては？
倉田：ジョーカーの下につくスタッフが必要になったので、適当にウェンディって名前をつけて羽音さんに発注したんです。そうしたら、上がってきた絵が思いの外かわいらしい。
羽音：俺は、あんまり重要じゃないんだけど、シリアスに緊張の糸が張りつめたところをバーッと崩すようなキャラクターなのかなと思ってたんだよね。
倉田：あまりにもかわいいので、舛成監督が「この子、レギュラーにしよう」と言い出したんです。それで、OVAの2巻で登場の予定だったのをむりやり1巻にも登場させてます（笑）。
――『THE TV』では、ずいぶん年齢も上がって登場していますね。
羽音：「できる秘書みたいになったウェンディ」と言われたんですけど、「できる秘書って……ねえ？」みたいな（笑）。「なにがあったんだ、ウェンディ？」って、よくわかんないまま描いて、それが通ったんですけど。
――なにがあったと想像されたのですか？
羽音：ジョーカーについていくしか、なくなったのかなあ、と。
倉田：彼女はドジはするけれど意志は強いんです。一回決めたことは絶対やり遂げるみたいな。
羽音：そこらへんは小説にもありましたね。
倉田：でないと、あんな組織のあんなところまで登っていかんだろう、というのは、ちょっとあったかなあ。

初出：小説『R.O.D』（集英社スーパーダッシュ文庫）
3巻カバーイラスト





自分に素直なかわいらしさ

――『THE TV』の三姉妹はどう造形していかれたんですか？

倉田：続編をやると決まったころから、監督とぼつぼつ話していて。OVAはオヤジとオバサンしか出なかったんで、今度は華やかなのがいいねえ、と(笑)。そのころ監督が『チャーリーズ・エンジェル』のDVDを見ていて、「ああいうの、いいねえ」「そうですねえ」って。結局、そのまんま(笑)。

羽音：OVAはけっこうシリアス系だったんだけど、TVシリーズになったらいきなり女の子が3人出てくるって言われて、これはどっちの方向に行くのかな、と。萌え系だと思っていた人も大勢いたみたいで、『THE TV』を実際に見てからブーイングみたいなのがあったとか。

倉田：「萌え」は、今この仕事をやってると無視しちゃいけない要素だと思うんだけど、正直、スタッフの中にわかるやつがひとりもいなかった(笑)。

羽音：まあ、人それぞれ「萌え」って違うから。だったら、好きなものを作って、わかる人にわかってもらえて、そこからいい作品が出てくるんだったら、うれしいし。

倉田：監督やスタッフと話し合って、自分に素直なかわいらしさというのを作ってみようかということになったんです。無理してもすべての人に受け入れられるわけじゃないし、自分でも好きになれるわけがない。だとしたら、自分の好きなものから好きなキャラを作るべきではないのかしら、と。それで竹本泉さん方面の路線に行っちゃったんですね(笑)。羽音さんにアニタを発注したときは、ほんとに竹本泉さんの単行本『せ～ふくもの』を渡して「『けりたおし聖少女』という作品の大平みちる」と(笑)。

羽音：うわあ、バレちゃうよ(笑)。

倉田：DVDのライナーノーツに書いてますよ、俺(笑)。その子が高校に入って最初に「この学校きらいだー」と言うんだけど、あそこでアニタが決まったというか、自分の中で「出発点が決まったかなあ」という。それまではけっこう迷走していたんですが。

羽音：僕は「なるほどねー」な感じで。でもアニメを見たら、なんか強い竹本泉キャラになってて。足蹴にするは、鼻ほじくるは(笑)。

倉田：よりパワーアップしてた。

羽音：うん(笑)。

――ミシェールの造形に関しては、なにか参考にされたのですか？

羽音：やっぱり竹本泉さんの『トランジスタにヴィーナス』なんです。でも、僕が原案を作ったころは、おどけたキャラじゃなかったような気がするんですけど。ほんとにお姉さんキャラで、色っぽい感じで。

倉田：アニメで三姉妹のお姉さんといったら、もう人物像が見えてくるんですよね。包容力があって癒してくれて、声が井上喜久子さんで、みたいな(笑)。だから逆に、それとは違うものにしようという気持ちがあって。ほんとうに頼りにならないお姉さん、ダメなお姉さんという。

羽音：ほんとにダメ姉(笑)。なんかいろいろ考えてるんだけど、外してるよね、ミシェール。

倉田：うん。だけどいないと寂しい、みたいなキャラクター。そう思ったら、ちょっと気負いみたいなのが抜けて。実はミシェールって、最初のシナリオでは古畑任三郎みたいな話し方してる

初出：小説『R.O.D』（集英社スーパーダッシュ文庫）
8巻カバーイラスト

んですよ。ねねねに会って「先生の本、読みました」とか、「『真っ昼間の解放区』ってタイトルでしたね」とか、そういう説明セリフがすごく多くて。でも、なんか違うなあ、と。こいつは思ったことを素直にしゃべればいいんだ、正直なキャラにしよう、と思って。

――舛成監督は「ミシェールはエヴァンジェリン姫」とおっしゃってたんですが(「PALETTA」vol.9)、倉田さんにとっては？

倉田：損得勘定でのウソは言わないので、そういう意味でエヴァンジェリン姫というのはあるかもしれませんね。ミシェールは書きながらようやっと掴んでいったキャラで、物語が進むにつれて違ったものに進化していきつつあるので、何話か書いた時点で、もうこのシナリオはほかの人に振れないんだろうな、俺が書くしかないんだろうな、と。他人が書いたミシェールを僕はきっと許せない、とか思ってしまって(笑)。

――すぐにほっぺたをつねる、あの癖はどこからきたのでしょう。

倉田：あれは舛成監督が演出でつけたんです。彼女なりにいちおう反省はしてるんじゃないかという……。でも、経験が生かされていないんです。まあ温かい目で見守っていただければ(笑)。

――マギーについては、どんなイメージでデザインされたのですか？

羽音：自分の中では、三姉妹のビジュアル的なバランスでミシェールがお色気担当、アニタがロリ担当、マギーがクールな「イカす女」だったんです。銀髪で髪が長くて、いちばんカミソリっぽい女だったんですけど。でもその原案を出したら、舛成監督に「これはジュニアだね」って言われて。まだそのときはジュニアという名前ではなかったと思うんですけど。それで、「ああ、こんな感じで美少年を描けばいいのか」と頭身を縮めて、クールというか「涼しい目をした男の子」な感じで描いたんです。でも、どう見ても女の子なんですけど(笑)。で、ロングヘアはジュニアにいっちゃったからマギーは髪をショートにしてボーイッシュなシルエットに、タッパがあってヌボーッとした感じにしました。でも実際、いっしょに暮らしたら、マギーがいちばん女の子らしいんですよね。

――そのときには、まだ性格は決まっていなかったのですか？

羽音：アニタはしっかり決まってたんですけど、ミシェールとマギーは……。

倉田：でもね、羽音さん。マギーのデザインでエプロン姿があったような気がします。あれで料理上手というのが決まったような。

羽音：あ、そうなんだ(笑)。まあミシェールは料理しなさそうだし、アニタはガキだし。だったら料理作るのは、こいつしかいないかな、と。食事はね、たいせつです(笑)。アニメでメシ食ってるシーンが大好きなんですよね。

倉田：あ、俺も！　『R.O.D』では多いですよ。

――髪の色も羽音さんが決められたんですか？

羽音：色に関しては、だいたいこんな雰囲気なんですけど、というのを上げて。ほかのふたりとバランスをとるために金と赤と黒な感じで「どれがいいでしょう？」と。

倉田：舛成監督のパソコンの画面に映して、並べて決めましたよね。どれがいちばん合うのかって。監督、わりと抑えた色が好きなので、ちょっとでも色を強くしちゃうと浮いちゃうから。

羽音：ジュニアの肌なんて、イメージは白なんだけど、かなりくすんで灰色っぽくなっている。TVだときれいに映るんだけど、版権物とかは気になって。セル調に仕上げてほしいとオーダーがあったときには、明るめにしたりしてるんです。そういう意味で、アニタの髪の色は舛成監督にとっては冒険だったでしょうねえ。誰が言ってるんだっけ、「ロリピンク」って？

倉田：監督が(笑)。

『R.O.D』に男がいらない理由

――マギーのエプロンのように、羽音さんのイラストがキャラクターの設定に影響を与えたという例は、ほかにもあるんでしょうか。

倉田：最近では小説の8巻でしょうか。5人姉妹のうち上の4人が貧乳で、いちばん下の子だけ巨乳だったんですが、全員巨乳になっちゃいました(笑)。

羽音：いや、あれはミスったんですよ(笑)。

倉田：私が悪いんですが、スケジュールが押してコミュニケーション不足だったんです。こうなると次の巻で巨乳になるシチュエーションを考えなくてはいけないのかなあ、と。呪いの泉に落ちたりしなければいけないのかしら(笑)。

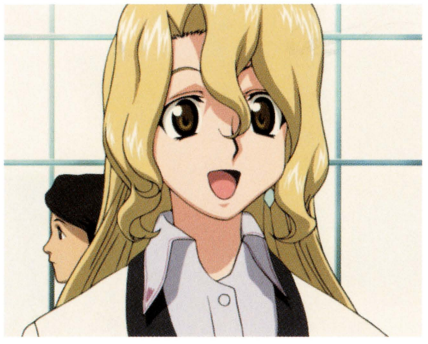
羽音：でも読者も親切で、「羽音さんにとっては、これが貧乳なんですね」って(笑)。

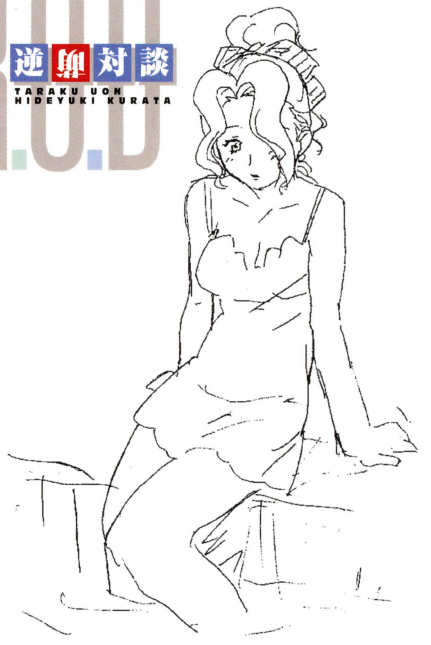
倉田：いや、それは長井さん(スタジオオルフェのマネージャー)が言ったんです。

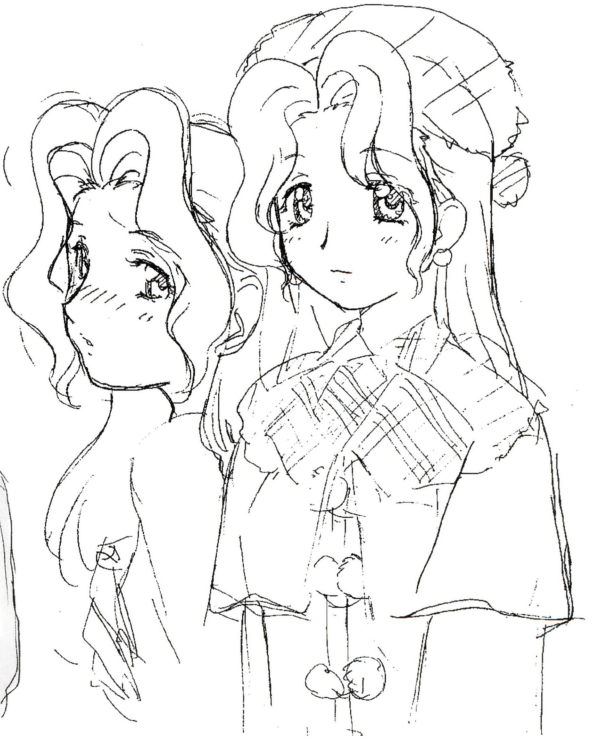
P.73 PRESENT FOR YOU
羽音たらくさん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

羽音：あ、そうだったの？　なんか読者からって聞いたんだけど（笑）。
――小説の挿し絵でチャイナドレスやメイド服などを着ているのは、倉田さんの注文ですか？
倉田：女性キャラがいっぱい出てるのにあまりにも色気がなかったので、こういうのも必要かなあと思ってむりやり着せてみたんですけど。やっぱり無理はよくなかったですね（笑）。中国へ行く話があって、じゃあチャイナ服をって描いてもらったら……。
羽音：その巻では中国まで行かなかった（笑）。でも表紙の絵とかでそういうオーダーがあったときは、やっぱりソレ系が好きな人もいるから、フェチな部分をわかっておかなきゃいけないな、と思うんですね。それでチャイナドレスのバイーンとしたシルエットとか、メイド服のモコモコした感じとか、自分も好きになって描いて、けっこう楽しかったりするんです（笑）。
――『R.O.D』の小説のイラストで、倉田さんがいちばん気に入っていらっしゃるのは？
倉田：ぱっと思いつくのは、1巻の最後から2番目の絵かなあ。読子とねねねが夜、腕を組んで道を歩いてるだけのカットなんです。で、ねねねが読子のコートを着て。あれはすごいいい雰囲気だなあと思いました。あれで、この小説に男はいらない、男がいてもジャマなだけなんだということがわかった（笑）。キャラはそんなに大きくなくて情景のカットなんですけど、そういうところで雰囲気が出てるのが、羽音さんの強みだと思います。なんて、なにを偉そうに俺は……（笑）。
――『R.O.D』『おねがい☆ティーチャー』などの仕事で、羽音さんのフィールドも広がったと思うのですが、考え方が今までと違ってきたことはありますか？
羽音：仕事をするのでいっぱいいっぱいで、基本的にはあんまり変わってないと思うんですけど、プレッシャーくらいですね（笑）。周りの人がすごい人ばかりなので、ほんとにプレッシャーなんですよ。迷惑かけっぱなしで。
――最後に、今後やってみたいことと、読者へのメッセージをお願いします。
倉田：『THE TV』が終わったら、また脚本をやめるつもりだったんですけど、予想外に楽しかったので、どさくさに紛れて次もなにかできないかなあ（笑）。『R.O.D』に限らず、なにかおもしろいネタを思いつくか、見つかれば、もうちょっと脚本を書いてみたいなあ、と。あんまりみなさまのジャマにならないようなところでひっそりと。その、ひっそりとしたところを見つけて、見てもらえれば、それに優る喜びはありません（笑）。
羽音：僕は低年齢層向けのアクションものとかコメディタッチのアクションものとか、そういう作品のキャラクターをつくってみたいなあ、というのがあるんですけれど。『ポケモン』とか『ロックマン』みたいな、そういうのを。
――絵が好きで、将来絵の仕事がしたいと思っている人に、なにかアドバイスをお願いします。
羽音：好きなものがあれば、それに向けてがんばっていれば、いずれ好きになってくれる人がいると思います。だから、好きなものを忘れないようにがんばってください。

R.O.D 逆鱗対談
TARAKU UON
HIDEYUKI KURATA







Paletta Special

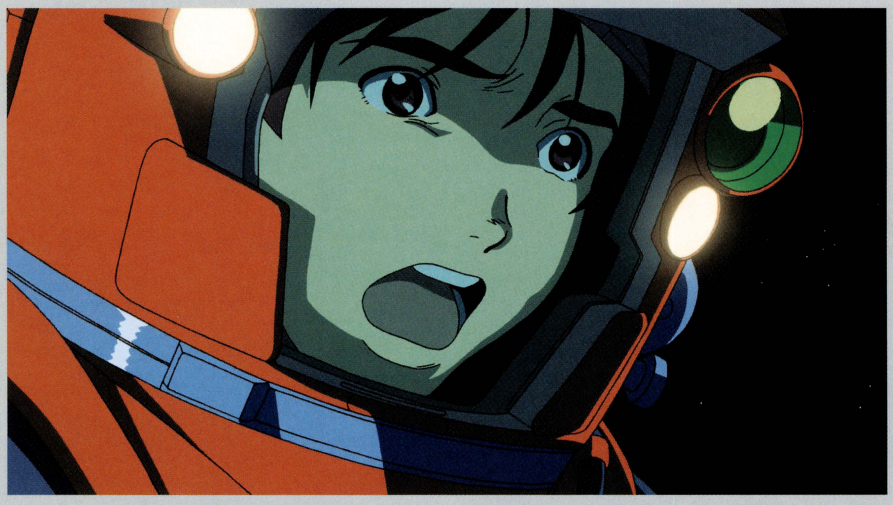
日本SF界の最高峰、第33回星雲賞を受賞した『プラネテス』。
その精緻な宇宙の描写と孤独の真髄を描く精神性が高く評価された。
そのアニメ化作品が、現在放映中だ。
今までのアニメにないリアルな宇宙空間と、そこで暮らす人々のリアリティ。
アニメ界のエポックメーキングの予感を帯びた作品について、
キャラクターデザインを務める千羽由利子氏に聞く!

飛び出せ! 未知なる世界へ

●「プラネテス」

キャラクターデザイン・総作画監督●千羽由利子

感情を表現するために



細かい設定に応えながら

――原作を読まれたご感想からお願いします。

千羽：作品のキャラオーディションを受けるときに原作をいただいて、すごくおもしろかったので、もし私のキャラクターにならなくても参加させていただきたいと思ったんです。それに、谷口（悟朗）監督から「こういうふうにやろうと思ってる」って話もうかがって。今、アニメで作ってるのがそうなんですけど、この原作でこういうふうに作りたいっておっしゃるのを聞いて、「あ、すごいな。ちょっとないなあ、たしかに」と思って、もうぜひ参加したいと。

――谷口監督がやろうと思われたこととは？

千羽：今までのアニメにありがちな描き方ではなくて、宇宙をもう少し……リアルにという言い方もちょっと違うかもしれないんですけど。今までは「こうきたら当然こう」という描き方をしていたところを、そうではない話にするとうかがって、この原作でそれができるならおもしろいだろうと予感したんですね。

――『プラネテス』のキャラクターを作るうえで、影響された作品などはありますか？

千羽：直接影響を受けたというのはないですね。あえて言うなら、ふつうのTVドラマ。一般に受け入れられやすいドラマとか、思い入れやすいドラマとか。「このキャラの立ち位置は、あのドラマのあの人みたい感じなんだな」「今、このキャラの状況は、私がドラマを見ていてこんなふうに思ったときのあの人みたいな感じなんだな」みたいなところで、表情やリアクションの参考にはなっているでしょうか。

――実写でも通用しそうな、非常に地に足のついた感じがありますが、キャラクターデザインで工夫されたところはありますか？

千羽：リアルすぎないように、マンガすぎないようにできたらと思いました。あんまりリアルさを追究すると、たとえばシワとかを細かく描くと、かえって入れないような気がするんですね。とっつきやすくて、拒絶されないような絵、そして感情を表現するために必要な絵を心がけました。

――いろんな国から人々が集まってきている雰囲気も出ていますね。

千羽：ええ。監督からいくつかの国籍の人たちが混じってる感じにはしたいと言われましたし、私もそうしたいと思いましたし。監督やライターの大河内（一楼）さんが作る世界は、ゲストキャラのひとりひとりにまで、ほんとに存在するみたいに設定がつけてあるんです。ちゃんと個別に扱っているので、それについていける絵を描かなくちゃいけないというプレッシャーが（笑）。「この人はロシア人です」って言われたら、言われたとおりに、ロシア人に見えて、性格はこんな人に見えて、こんな社会的地位にいるように見える人にしなきゃいけないので。でも、意味ありげな人がいっぱい出てくる作品は楽しいですけどね（笑）。

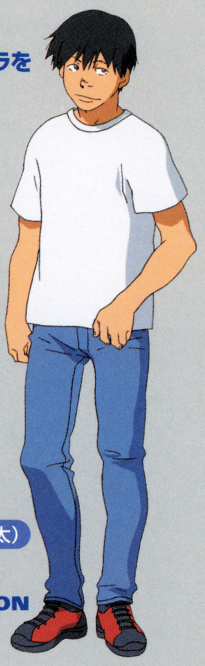
――1話かぎりのゲストキャラにも設定が？

千羽：聞くといくらでも出てきますよ（笑）。で、簡単なキャラなのに実は伏線だったりすることもあるので。言われると、「ああ、そうなんだ」って感心します。

思い入れされやすいキャラを

――それぞれのキャラについて、デザインコンセプトを教えてください。まずハチマキは？

千羽：彼はふつうの男の人です。ひねくれているわけでもないし、すごくとっつきがいいわけでもないし、いつもふざけているわけでもないしっていう。ほんとにふつうの人なので、あん



ハチマキ（星野八郎太）

ANIME INFORMATION
Now On Air!
「プラネテス」
●毎週土曜日8：05～NHK BS2にて放送中
●全26話
http://www3.nhk.or.jp/anime/planetes/
http://www.planet-es.net/

DVD INFORMATION
2004.4.23 In Store!
「プラネテス」1
●5，000円
●バンダイビジュアル

COMIC INFORMATION
Now In Store!
「プラネテス」
●著／幸村誠
●1～3巻発売中　各648円
●講談社
●「週刊モーニング」（講談社刊）連載中

PROFILE
●**千羽由利子** *Yuriko Chiba*
3月9日生まれ。熊本県出身。血液型B型。
アニメーター。『NG騎士ラムネ&40』『花の魔法使いマリーベル』『To Heart』の作画監督、『剣風伝奇ベルセルク』の総作画監督、『鋼鉄天使くるみ』シリーズのキャラクターデザイン・総作画監督、『フィギュア17』のキャラクターデザインなど。
趣味は本を読むこと。毛虫が苦手で、犬が大好き。

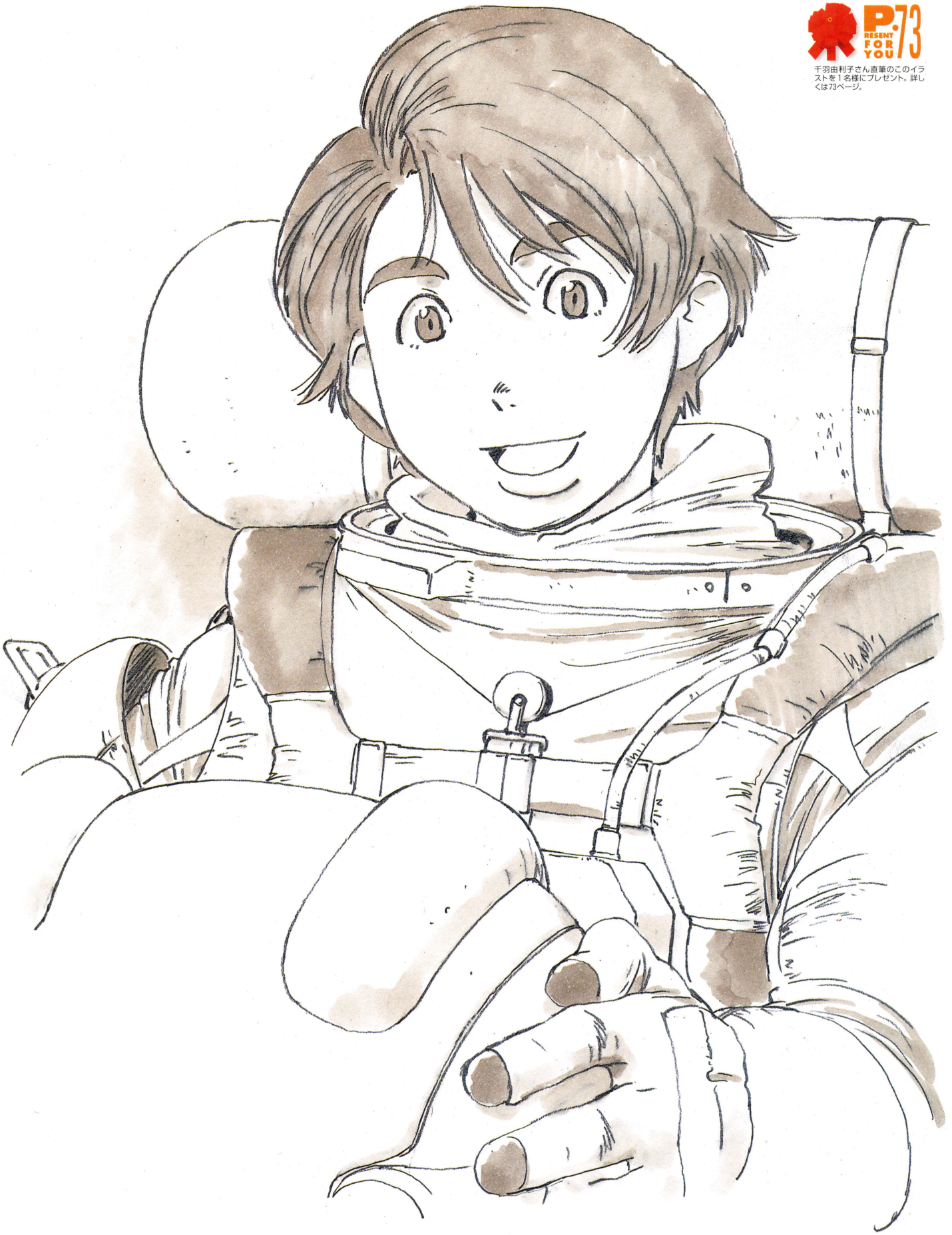
© 幸村誠・講談社/サンライズ・BV・NEP21

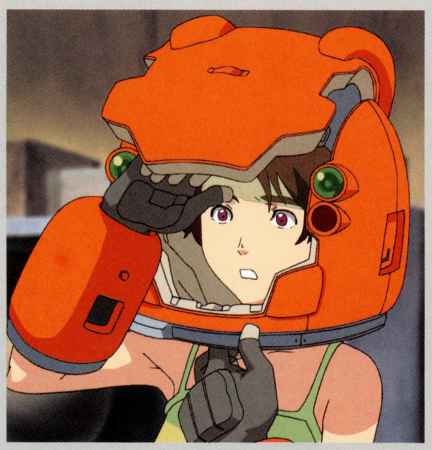
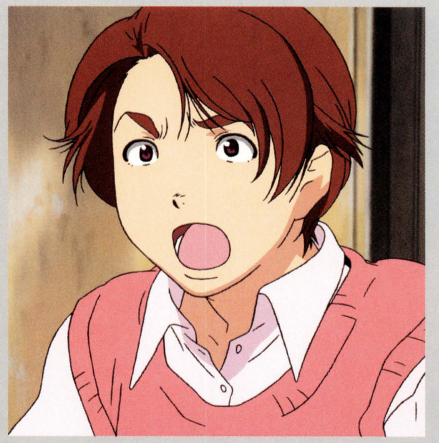
BEYOND THE BORDER

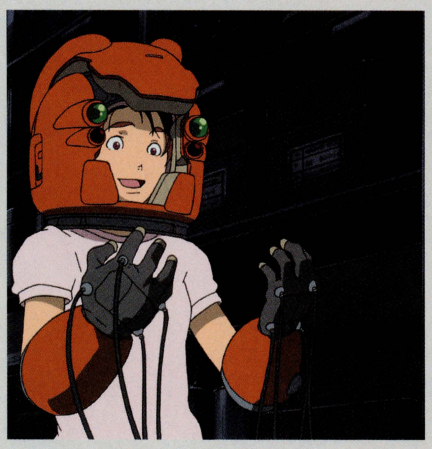
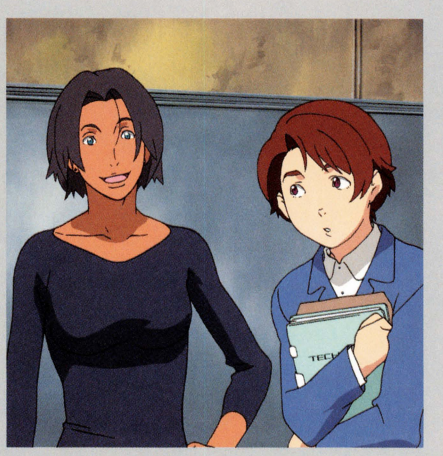
WORKS IN THE SPACE

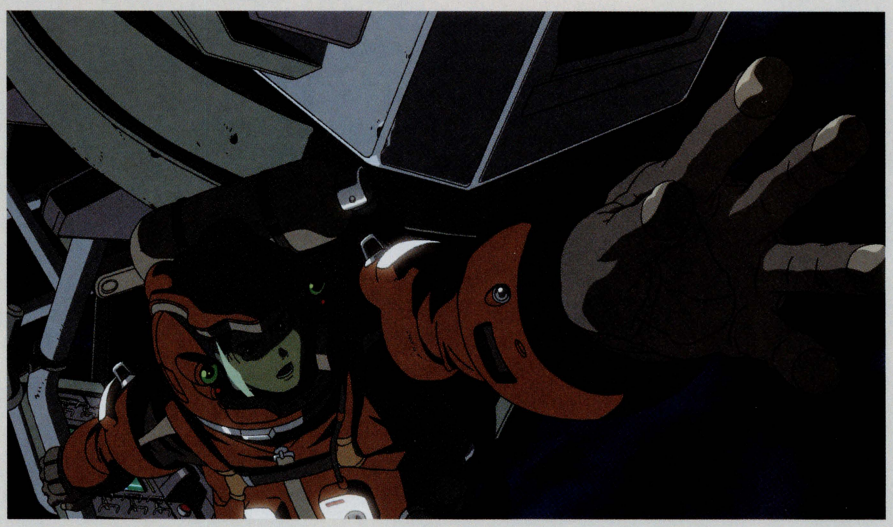
ILLUSTRATED BY YURIKO CHIBA

P.73 PRESENT FOR YOU
千羽由利子さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

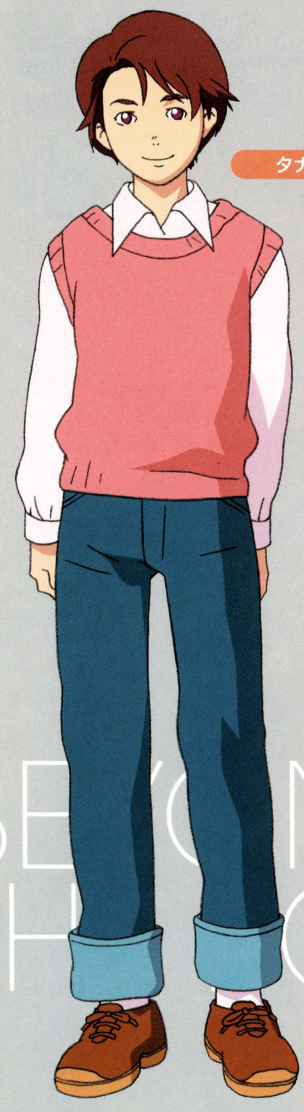




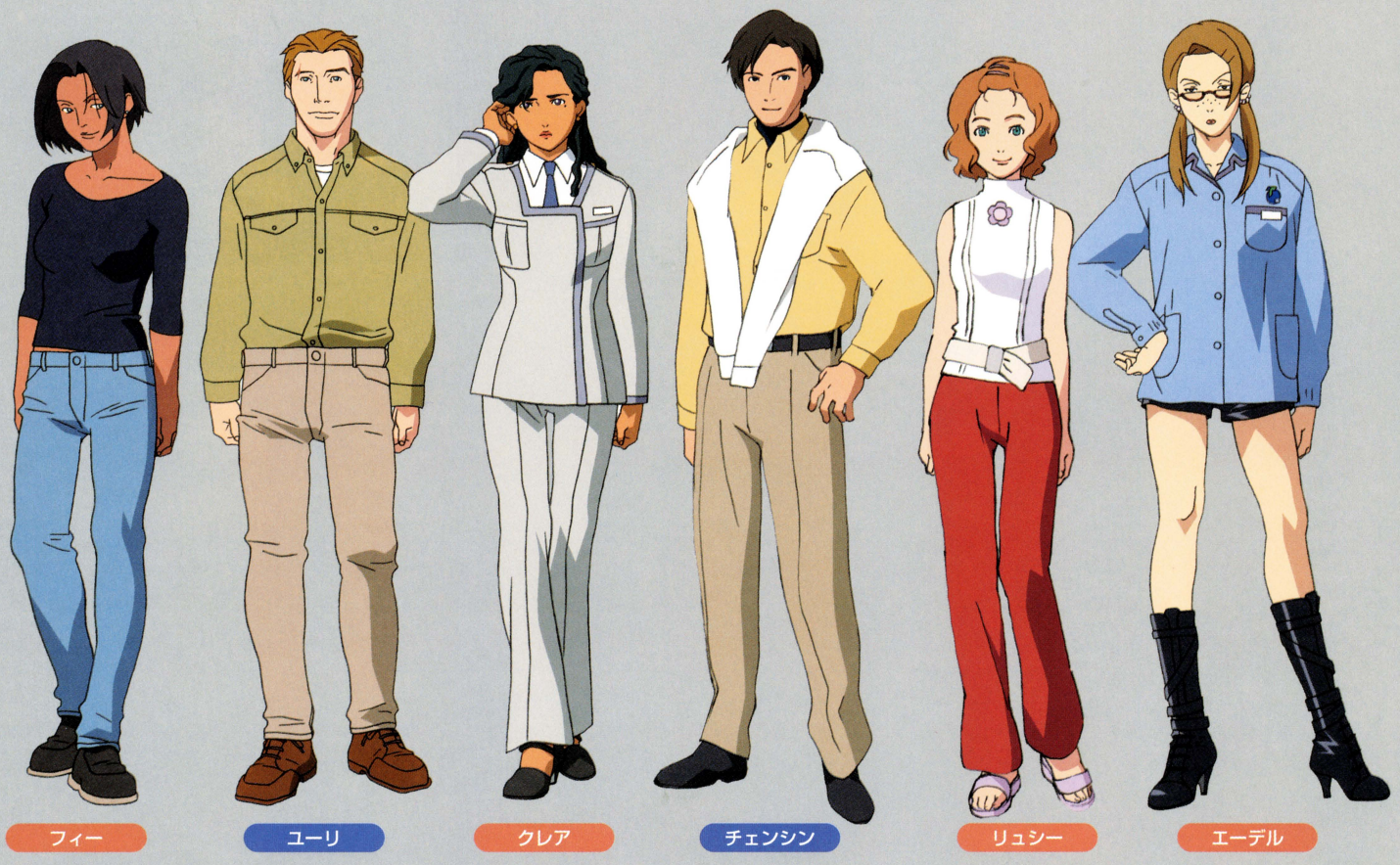
タナベ



まり型にはめて動かしたくないですね。ふざけることもあるし、怒ることもあるしっていう。表情の設定を描いたんですけど、ぜんぜん間に合ってません。話数ごとに修正表情集がどんどん出ています（笑）。毎回、何か起こると違う表情が出てくるんですね。いろんな面が出てくるので、今までの表情集では対応できないんです。笑ってる顔はいつもこれでいいよっていうわけにいかない。作画するたびに「ああ、こういう顔するんだ」っていうことになりかねない人ですね（笑）。造型としては、美形ではない、ただなんか色気があるといいなあと思いながら描いてます。女の人から見るかっこよさでもいいし、男の人から見る生っぽさでもいいし。思い入れされて、この人ががんばってくれるといいなとか、この人がこんなこと言うとがっかりだなとか、彼がやったことを受け取ってもらえるようなキャラにしたいな、と。

――タナベも感情移入しやすいキャラだと思いますが？

千羽：すべてが初めてという視聴者と同じ立場で、入りやすくはありますよね。原作でも新入社員ですが、顔立ちとか雰囲気とかは幼くなっていると思います。アニメでは何も知らないところから始まるので、少し幼くして、いかにも後輩という子にしてほしいとオーダーがありました。タナベは感情がストレートなので描きやすいですね。むしろ何かを含んだような表情にしないように、なるべくストレートにストレートに。最初の表情集は、子どもが笑ったり、怒ったりしてるような気分で描いてました。回が進むにつれて、さすがに大人になってきて、そう



もいかなくなりましたが（笑）。最初に比べると深みが出てきちゃいましたね。

――姐御肌のフィーはいかがでしょう？

千羽：フィーは外国映画のかっこいいお姉さんをイメージしました。

――アニメでは人間像に厚みが出てますよね。

千羽：昔話が多くなりましたから。キャラオーディションのあと、実際のキャラ表を起こすときに、監督からすごく細かいメモが来たんですよ。この人は何歳でっていうところから始まって、直接話には関係ないような、学生のころはこんなでとか、こんなふうな考え方をしてるとか、こういうことがあるとしたらこう反応するとか。キャラを決定づけるようなメモがけっこうあって。その中に、すでにある程度書いてあったように思います。

――原作からさらに細かく作ってあるのですね。

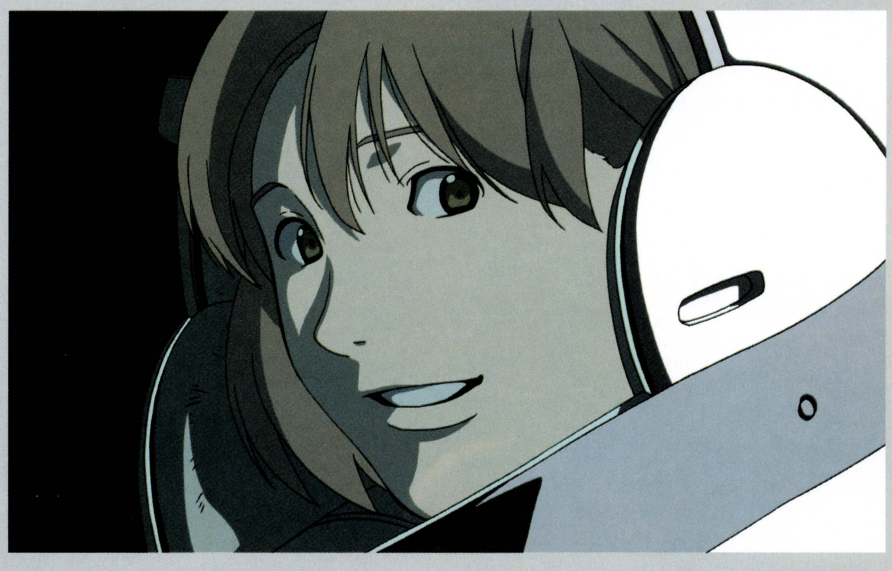
千羽：ええ。原作を変えてるってわけではないんですけど。原作からもうちょっと踏み込むと、こうかなっていう。

――原作でもドラマチックなユーリですが。

千羽：彼の話はけっこう泣けたというご意見をいくつか聞きました。原作ではあのエピソードが最初に来るんですけれど、アニメは10話目で。

ある程度、みんなの関係がわかったところで、あの話になりました。ただ、原作にはそれ以前のユーリがどんな人だったかは描かれていないんです。監督からは、あの話までのユーリは生きてるけど生きてないような、考えないようにして生きてるような感じで、心から笑ってるとか、怒ってるとかいう表情はたぶん出ないと言われました。でも、むっつりしているわけではなく、むしろ人当たりはいい、そういう表情をとりあえず作ってほしいと。宇宙をぼーっと見る彼を見たときに、視聴者の奥さま方が色っぽく感じるようなキャラだといいとか（笑）。で、あとでまた表情、追加してもらうかもしれないって言われたので、これからは表情がちょっと変わってくるんじゃないでしょうか。

――ユーリはこれから変わってくるかも？



千羽：そうですね。少しずつ。みんな、そうなんですよね。前の話でこれがあったから、今こんな感じというのがあるので。スタッフは上がったラッシュを見て、前の回であったことを把握しておかないとできないんですよ。前にこれがあって、次にこれがあったから、今はこうという因果関係がけっこう重要なんです。

――ノノは12歳だけど、体は大きいというところで、工夫されたところは？

千羽：顔を12歳っぽく、すごく幼くすることも考えてはみたのですが、骨格的に顔立ちが幼くなるかどうかも不明なのに、高い背丈とのバランスが変になるのも嫌だったので、あのくらいがいいかなと。まあ、発育具合はどうかなあと思ったんですけど（笑）。あんまりよくない感じのほうがいいかなあと。タナベもあんまり発育

よくないですけどね（笑）。実はけっこう胸の大きさにこだわりがあるので。

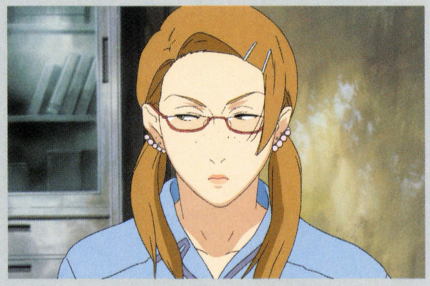
――千羽さんにこだわりが？

千羽：はい。この人はこのくらいって、キャラそれぞれの大きさと形にこだわってます（笑）。タナベの胸が大きいと、タナベっぽくなくなっちゃうし。フィーは胸、大きいですけど、年齢的な雰囲気は出したいと思いました。あと、大きいというと、アニメの記号的な大きい胸に描かれがちなので、そのへんは注意してもらってます。

個性的なオリジナルキャラ

――エーデルはアニメオリジナルキャラですね。

千羽：はい。どういうオーダーで作ったのか、あんまり細かいことは覚えてないんですけど。きつい印象で、仕事はきっちりまじめにやって、終業時間になると「帰ります」っていう、そっけない感じの人、だったかな。それに、私が「でも、仕事着の下は違う格好なんですよ」と言ったら、監督も「ああ、なるほど！」って（笑）。外国ドラマで、固い仕事してるんだけど、終業時間になったとたん、派手な格好して帰るような人がいるじゃないですか。そのイメージで、エーデルも事務服の下はナマ脚に短パン。でも１話目からばれると嫌なので、フェレットが走るシーンでは、エーデルの脚を急遽、膝掛けで隠しました（笑）。ずっと事務服を脱ぐシーンを楽しみにしてたんですよ。やっぱり、そっけないっていうだけだとあんまり人間ぽくないじゃないですか。「ふだん何してるんだろう、あの人」っていうほうが楽しい。あとで、監督がノーラくん好きにしちゃったり（笑）。総じて、ひとつの面しか見えない人はいないですね。とくにエーデルは少ないセリフで気になる人ですよね（笑）。

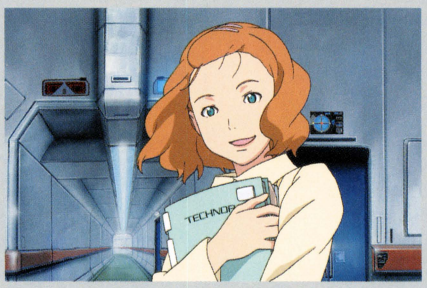


――ハチマキの元カノのクレアですが。

千羽：南米のエルタニカ出身で、髪をドレッドにしています。「ドレッドっぽくしてもいいですか」って監督に尋ねたら、「作画の人がいいって言うんなら、いいですよ」って言われて。作画の人ひとりふたりに聞いたら「いい」って言われたので、「みんな、いいって言ってます」って（笑）。クレアはちょっと無理してる「白鳥さん」と、ギガルト・ガンガラガッシュ先生もおっしゃってますけど（笑）。すごく気を張っていて、張っていないと弱いんだろうなと思ったので、強気すぎない顔立ちにしました。ハチマキの元彼女という設定だったので、この中ではわりと女くさい感じが出るように。でも、本人は仕事をガリガリやるぞっていう気の張り方をしている。実は内面にいろいろあるんじゃないかなって感じさせる人。描いててすごく楽しいです（笑）。

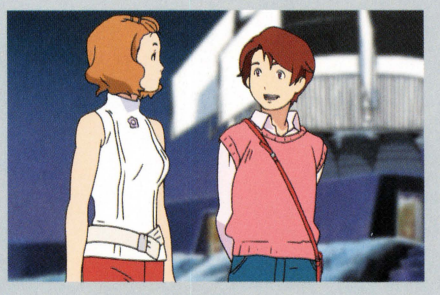
――リュシーは中でもかわいいですね。

千羽：「かわいいキャラを描け」と言われたんです（笑）。ただ、世界観があるので、どこまで「かわいい」を押し出していいのかは考えました。このくらいが、『プラネテス』における「かわいさ」のはじっこかな。フランス人なので、ほんとはタナベより背とか高くて、すらっとしてなきゃいけないはずなんですけど。むしろ、いかにも男の人からの人気が出そうな。アニメとしてではなく、ほんとに何人か女の子が目の前にいたとき、「あ、オレはこの子がいいな」って思ってくれそうな感じにしたかったんです。背がちっちゃくって、顔立ちがかわいらしくって、すごく美人でもないんだけどかわいらしくって、胸が大きくって、愛想がよくってっていうような。あまりストレートに女の子らしい女の子が出ない番組なので、このへんが限界かな、と（笑）。



――チェンシンはいかがでしょう？

千羽：彼は家がお金持ちで、頭もよくって、おそらく何不自由なく生きてきて、曲がったところもなく、嫌味なところもなく。「それなのに気取ったところがなくて、ステキよねえ」って噂されるような人（笑）。家に反発するつもりはなく、でも家に頼って生きていこうとも思ってない。自分の力で木星行きの船の船長になると言ってますから。



――チェンシンの造型のコンセプトは？

千羽：「かっこよく、いい男を描け」って言われたんです。でも、アニメ風のいい男にはできないので、どうしようか悩みました。台湾出身ということだったので、東洋人らしい、かっこいい、爽やかな感じで。いいですよね、チェンシン。２話で登場したとき、「ああ、ステキ！」って思いました（笑）。さりげなく洗練されています。ぱっと見、高そうっていうものは着てないんですけど、実はこのTシャツ高いとか。ひとつひとつ、シンプルでいいものを選んで着るタイプ。いいですよね。

JAXAに取材してリアルな宇宙を

――映像にJAXA（宇宙航空研究開発機構）からの協力があったそうですが、どこに反映されているのでしょう？

千羽：だいたい宇宙のメカがらみのところです。私も筑波のJAXAに取材にうかがいました。とくに宇宙服はかなり細かいところまで見ないと描けなかったので。説明もしていただきました。

――地球と月とセブンの間の距離感や空気感が、それまでの宇宙ものと違って、まさに宇宙の映像という印象があるのですが。

千羽：当然そういうのもあるんですけど。いろいろ写真集なども参考にしたり。距離感に関しては、設定考証の小倉（信也）さんが、ここから見ると月はこう見える、このくらいの大きさに見える、標準レンズでこの大きさに見えるというのを、チェックしてくださってます。

――細かいですね。

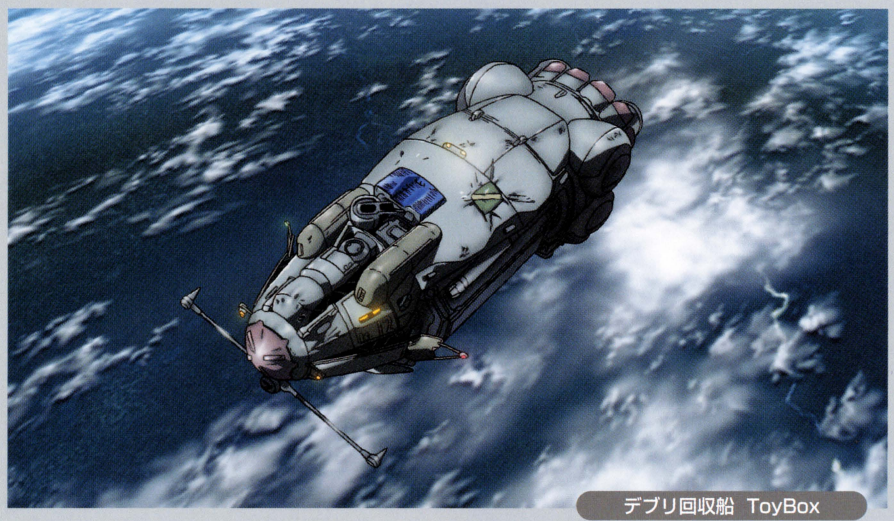
千羽：ええ。物理的なところをいろいろと。アニメにしたとき、わかりやすさや見栄えで、あえてこうしましょうということも当然あるんですけど。ほとんどのことは小倉さんに聞いて、JAXAに問い合わせたりもして。「こんなとき、どうですか」って。とくに始めのうちはJAXAにいろいろ聞きましたね。宇宙飛行士さんは宇宙船の中でどんな遊びをしてますかとか。こういうときはどうするんですかとか。こういうことがあったら、どうしますかとか。ToyBoxのデザインも、JAXAに持って行って、「こんな感じでやろうと思うんです」って見せて。

――それでオーケイということだったんですか？

千羽：「あ、すごいですね」っておっしゃってました。「ほんとに作れそうですね」って。小倉さん

BEYOND THE BORDER

がToyBoxの内部の位置関係などを説明したら、「ああ、なるほど」なんて。とにかく、こちらが聞くことって、向こうが考えたこともないことが多かったみたいなんです。それはそうだろうと思うんですけど(笑)。「宇宙に生花を放り出したらどうなりますか。こうなると思うんですけど、こうなりますか」みたいなこと言ったら、「考えたことないからわからないんですけど、たぶんそうじゃないかな」って(笑)。けっこう意外なことも多くて、1話目でオムツが出てくるんですけど、あれもふつうに置いてあるんですよ。それも市販されてる大人用の介護用オムツなんです。特殊でもなんでもなくて。「え、これ使うんですか？」って言ったら、「ふつうにこれですよ。ただ、専門的な名前はありますけどね」って。DACT(ダクト)だったかな。Disposable Absorption Containment Trunk の略で。いや、それ、オムツじゃんっていう(笑)。



デブリ回収船 ToyBox

果てのない宇宙が存在する怖さ

――子どものころ、宇宙に夢をもっていらっしゃいましたか？

千羽：小さいころ、星を見るのがすごく好きだったんですね。今も好きなんですけど。けっこう星座詳しいんです(笑)。田舎だったんで、星がいっぱい出てて。……星にかぎらず、暗いところに何かがきらきらしてるのを見るのが好きなんですけど、実は(笑)。最近、それに気づきました。

――新宿の夜景とか？

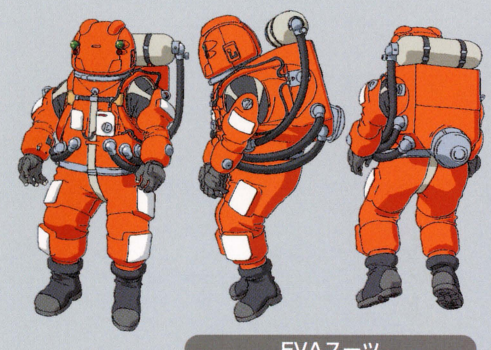
千羽：好きです、大好き！　で、小学生くらいのころに「宇宙って果てがないんだよ」と言われて、なんて恐ろしいんだろうと。果てがないって怖いじゃないですか。どこにも行き当たらないってどういうことなんだろうって思って。考えてたらすっごく怖くなって。ヘリウム風船で遊んでたとき、手を離しちゃったんです。そしたらどんどん空に上がっていく。あれってもう止まらないんだって思ったんですよ、私(笑)。もう怖くて。果てがないってどういうこと、果てがないっていうのは、あるって言えるのか、とか。

――ずいぶん哲学的ですね。

千羽：哲学的なことを考えてました(笑)。そのころ、7つ上の姉に「宇宙ってずーっと行ったらどこへ行くの？」って聞いたんです。そしたら、「自分からいちばん遠いのは自分のうしろだ」って言うんですよ。「えーっ!?」って。だって、それって触れるじゃん。ずーっと遠くに行ったはずなのに、うしろに来るってどういうこと!?って。もう怪奇現象ですよね。なんて神秘的で恐ろしいことなんだろうというのが、子どものころの宇宙です(笑)。

――では、宇宙に出てみたいというような夢はなかったのですか？

千羽：そうですね。アニメでは「イスカンダルまで行こう」みたいに到達点があったので、そんなに宇宙に無限を感じなかったんです。でも、何かが爆発して、破片とかが漂いだすと、どこまでも漂っていくだろうなって。何かの引力でどこかに落ちたりするかもしれないんですけど。



EVAスーツ

小型デブリ回収艇 フィッシュボーン

ど。でも、ずーっと行くんだなあと思うと怖いです(笑)。で、最近は小倉さんにいろいろ聞いてます。「前から聞きたかったんだけど、ビッグバンってほんとにだれかが確かめたわけじゃないのに、どうしてあるって言えるんですか」って。「あれ、神話みたいなもんですよ」という答えに、「ですよね、ですよね」って。すごく科学的に言われているわりによくわからない感じが、前世の記憶があるという人が過去を話してるような、うさんくささを感じるんだけどって小倉さんに言ったら、ちょっと笑いながらも「ああ、そうですね」って、適当に相手してくれるんですけど(笑)。

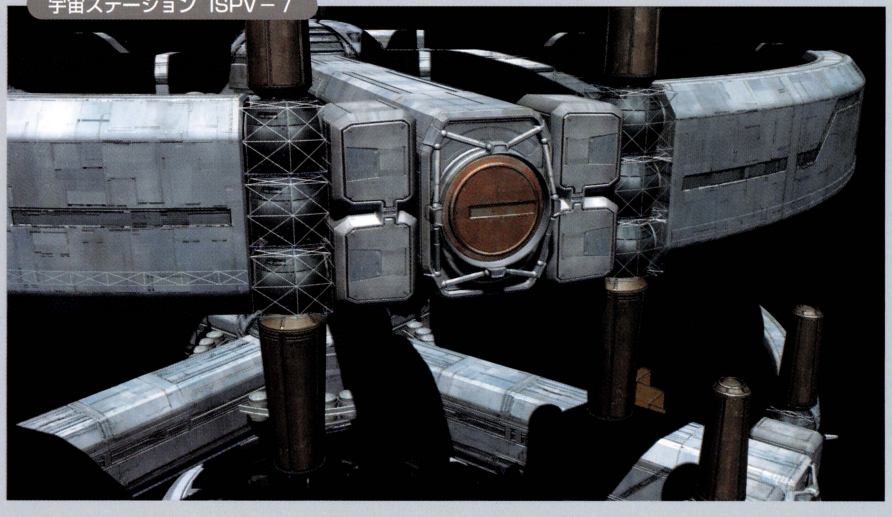
――今の宇宙開発について思われることはありますでしょうか？

千羽：最近、星に降りるという話がないなあと思います(笑)。SFにあるような、ほかの惑星に移住するとか、スペースコロニーができるとかって、ほんとうにあっていいのか悪いのかわからないんですけど。ただ単純に、子どものころに夢物語で語られたものがほんとうにできるって聞くとワクワクしますね。生きてる間に見てみたいです。あとは、やっぱりほかの惑星の人と交信ができるといいですね。ずっと試みを続けてるじゃないですか。もしできたら、すっごい大事件だろうなと思って。私、大事件が起こらないかなあっていつも思ってるんで。大事件ってどんなって言われると、「火星人が来るみたいなの」って言ってるんですけど。もう仕事どころじゃないよっていうくらいの大事件が起こってくれると……(笑)。

――ポイントはそこですか(笑)。

千羽：宇宙人が大統領に会いに来たら、絶対番組は報道になるし、私だって仕事どころじゃないし。そんなことを考えてます(笑)。

宇宙ステーション ISPV－7



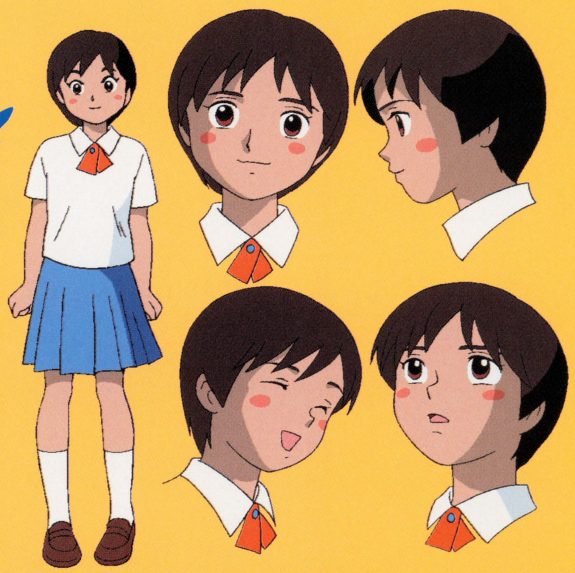
●「ふたつのスピカ」

キャラクターデザイン●後藤真砂子

流行に左右されないデザイン

飛び出せ！未知なる世界へ

鴨川アスミ



有人宇宙ロケット「獅子号」の墜落で、街が破壊された。
その事故で母を亡くしたアスミは、今、宇宙飛行士をめざして勉強中だ。
アスミを導くのは、彼女以外の人間には見えない、
ライオンのかぶりものの青年「ライオンさん」、
そして国立東京宇宙学校で出会った仲間たち。
ハードだけど夢いっぱいの宇宙への挑戦が始まる！

――この作品に関わられたきっかけから教えてください。

後藤：望月（智充）監督に引きずりこまれて。夫婦なものですから（笑）。

――そうでしたか。では、原作のご感想は？

後藤：見た人がみんな泣くといわれる原作ですから。ご多分にもれず、私も（笑）。絵はぽよんとしているのに、内容はけっこうシビアで、そのうえ毎回必ず泣かせるところが用意されてるのが、難しいバランスだなあと思いました。また、流行めの絵じゃないところがいいです。私自身、あんまり今の流行の絵は描けなくて。だから、監督が「あなたにやってもらおうかな」って言ったんだと思いますけど。

――「世界名作劇場」などの趣を感じました。

後藤：ええ。そのイメージはちょっと頭にありましたね。名作路線とは違うんですけど、素朴な感じにしたいのかなあと。思わずほっぺたに赤い色トレスで丸をつけたりして（笑）。柳沼（行）さんが描かれたカラーイラストのアスミは、ほっぺたが赤いんですね。いっそタッチじゃなくて色トレスで丸をつけちゃえって。いいんだろうかと思いつつ（笑）。

――最初に見たとき、びっくりしました。

後藤：驚きます？　そうですよねえ。ちびまる子ちゃんかハイジでもなきゃ、ほっぺたに丸なんかないですものね（笑）。ちょっとレトロっぽいところがかえって新鮮かしら、なんて。

――そうですね。懐かしいというよりは、今のよくある絵とは違うなという感じで。

後藤：そう言っていただけるとうれしいです。最近のゲーム系の絵を下敷きにしたマンガとかは目の周りの線が太くて、隈取りみたいなんで

ANIME INFORMATION

Now On Air!

「ふたつのスピカ」

●毎週土曜日9：00～NHK BS2にて放送中

http://www3.nhk.or.jp/anime/spica/

PROFILE

●後藤真砂子 *Masako Goto*

12月6日生まれ。新潟県出身。血液型A型。
アニメーター。シンエイ動画から亜細亜堂、のちフリー。デビュー作は『おれは鉄兵』（動画）。代表作は『魔法の天使☆クリィミーマミ』シリーズの作画監督、『きまぐれオレンジ☆ロード』TVシリーズの総作画監督、劇場版の作画監督、OVA『ここはグリーンウッド』キャラクターデザイン・作画監督など。
「今年は、秋から制服を着て、子どものボーイスカウトの指導をしなければならないので、忙しくなりそうです」。

©柳沼行・メディアファクトリー/NHK・NEP21・総合ビジョン

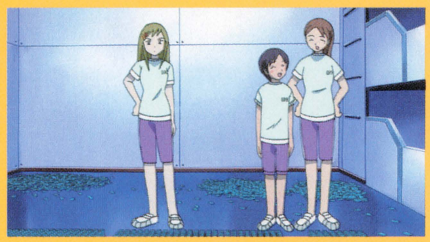
すけど。柳沼さんの絵は上の目の線とか、そんなに太くないんですね。なので、アニメもできるだけ目の周りの線は細く薄めで、ハイライトも小さめに1個とか。地味に地味に……。と言いつつ、柳沼さんの絵とも申し訳ないくらいに違うんですけど。根本的にあんまり流行っぽくない路線という、その方向だけは合ってるかなと思ってます(笑)。

――この作品自体、別に萌え路線を狙ってるわけではないので。

後藤：ええ。この身長なら、アスミはもっと萌えチックになってもよさそうなキャラですよね。柳沼さんはほとんどTVのアニメとかごらんにならないそうで。まったくそういったものからの影響を受けていらっしゃらないようです。

――アニメに起こすのに難しかったキャラは？

後藤：いちばん難しいのはアスミですね。原画さんもたぶん描きづらいんじゃないかな。私のキャラ表のせいもあるでしょうが(笑)。ほんと、アスミについては最後までよくわからなくて。持ってる内面がなかなか難しい子だから、絵に起こすのも難しいのかもしれないです。ポケーッとしてるわりに、いろいろ抱えこんでいて。

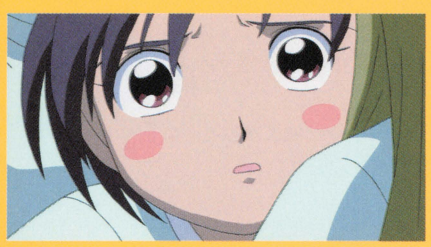


よくグレなかったね、みたいな子だし。あと、身長ですね。原作を見れば、もっと小さく描かなきゃいけないんですけど。TV画面の限られた縦横の比率の中では、あんまり身長差がありすぎると演技ができなくなるので、ちょっと上げたんですね。そのへんがアニメにするときの難しいところかなあ。マンガだとコマのサイズが自由になるからいいんですけど、TVフレームで向かい合って話とかする場合、あまり身長差があると、カメラをかなり引いた感じにしないと画面に入りません。この作品はハイビジョン画面サイズなのでよけいに困るんです。

「ふつう」のキャラクターにする

――その鴨川アスミをアニメに起こすうえで、気をつけられたところは？

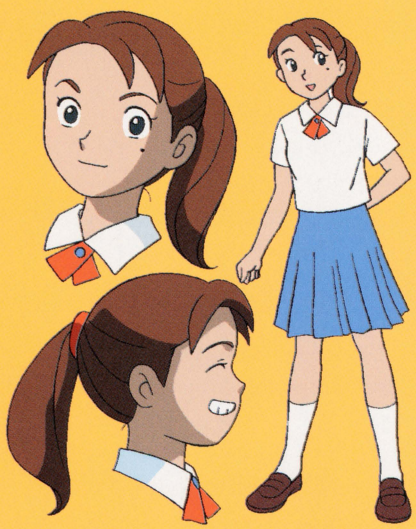
後藤：原作はもっと表情が暗めなんですよね。あんまり暗い顔してるのもなんだなと思って、アニメではちょっと明るめにしました(笑)。あ



P.73 RESENT FOR YOU

後藤真砂子さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

と、この子に限ってじゃないんですけれど、アニメ的記号のような表情は避けるつもりだったんです。でっかい汗がドカーッと出たりとか、点目



近江圭

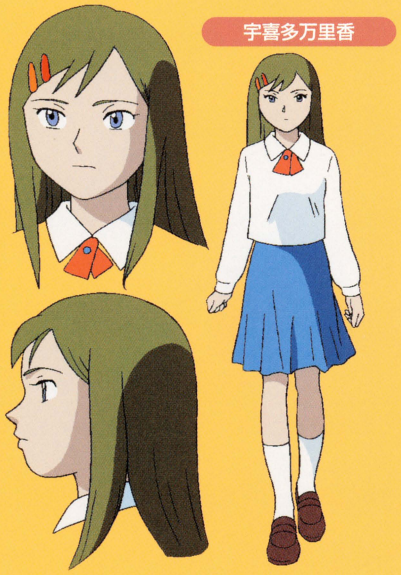
になったりとか、そういうのはなし。ほんとに地道にドラマをやることになってたので。表情などは可能な限り「ふつう」を心がけてます。

――ライオンさんは描くのが難しそうですね。

後藤：ライオンさんはほんとにね、難しいんです。変なものかぶっちゃって……こんなふざけたお面のくせに、けっこうシリアスなやつだから。笑っちゃうんだけど……なんか存在自体が難しいっていうか(笑)。素顔の彼はふつうの二枚目に描きました。これといって特徴はなく、世間で通用する二枚目……通用しないかもしれませんが(笑)。いちおう整った顔立ちで。

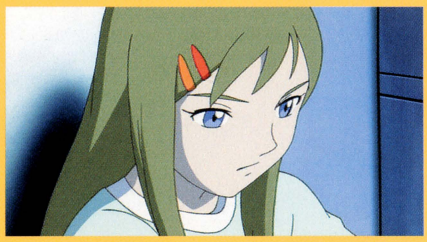
――近江圭については？

後藤：圭ちゃんはこの中でいちばん描きやすいですね。元気でがらっぱちで人がいい。原画さんも描きやすいんじゃないかなあ。多少動きをオーバーにできる子は描きやすいんです。万里香なんかは表情とか絶対崩せない。いつも冷たい顔をしてなきゃいけないので。表情の変化に乏しいぶん、難しいような気がします。



――では、その宇喜多万里香のポイントは？

後藤：ちょっと目つきが悪いくらいな、いつも厳しい顔をしている、というのがあります。笑顔のキャラ表、描いてませんし。もしこの先、笑顔の演技が出たとしても、弾けるような笑顔はないでしょうね。



――5人の中では軽い感じの鈴木秋ですが。

後藤：秋くんこそ得体が知れないんですよね。なんなんだろう、彼は。かなり反骨精神のあるキャラで、でも人当たりはふにゃーんとした感じで「そうだよーん」みたいな。そのしゃべる感じと内面のギャップがおもしろいキャラなので、それがどう出せるかなあと思いました。あと、眉毛がないので、表情がつけにくくて困るんですよ。代わりに影を入れたら、平安時代のお公家さんの玉眉毛みたいになっちゃって(笑)。ま、いっかあと。秋くんのおかげで、眉毛は表情を出すのに重要なパーツだということを再認識しました。あと、秋とフッチー(府中野)の差を、シャツを出したり、髪を茶色にしたりして強調してみました。

――府中野新之介もいろいろ屈折したところを持っているようなキャラクターですね。

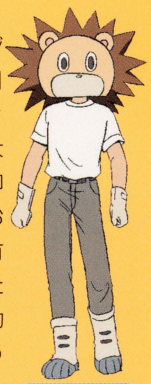
後藤：そうですよね。自分の感情に素直じゃないっていうか。アスミへの気持ちが屈折して出てる変なヤツ、みたいな。万里香や秋にはバレバレなんだけど、鈍いアスミと圭は全然気づいてない(笑)。個人的にけっこう好みなんですけど。あまりの不器用さ加減に、なかなかいいキャラだな、と。彼のポイントは寝癖でしょうか。「何が何でもアレ」みたいな(笑)。

――ほかのキャラクターは自然な感じなんですけど、府中野の寝癖は記号的ですよね。

後藤：ええ。ほかの子は記号的なものがないんですけど、フッチーだけは黒縁メガネと髪の寝癖が飾りのようについてます。そもそも、この作品のキャラクターは特徴的な髪形がないんです。アニメのキャラは髪形だけで見分けができるくらいなものが多いんですけど、府中野くん以外は特徴がない。だから、ふつうなんだけど、そこそこ描きやすいように設定したつもりが、あまり描きやすくなかったようで(笑)。一目見てわかるキャラの特徴的なもの、「これさえあればそのキャラに見える」っていうポイントがいっさいないので、原画さんも描くのが難しいんじゃないかと思います。

――「ふつう」というのが、いつの時代でも見られる作品の条件だと思います。

後藤：それはいちおう考えました。服装も普遍性というか、「基本はこんな格好でしょう、人は」みたいなのを考えて設定してます。雑誌を参考にするときも、来年には流行が終わっていそうなのは避けたり。アニメ的な装飾性のあるものも避けて。ベーシックでトラッドを心がけました。ライオンさんも幸いなことにストリート系のダボパンとかはいてなくて、キリリと白いTシャツにスリム系のジーンズのようなので、「よしよし」と(笑)。この人がストリートファッションしてたら、イメージが大きく変わっちゃうんですけど。柳沼さんご自身もベーシックがお好みらしく思えたので。結果、有り体にいうと地味になりました(笑)。でも、地味だけど普遍的なのが『ふたつのスピカ』という作品かな、と思っています。



星を見上げた思い出と重なって

――そのふつうなキャラクターの中で、やはりライオンさんが異彩を放ってますね。

後藤：そうですよねえ。どこからこんなものをかぶったキャラを出そうなんて考えつかれたんだか、不思議です(笑)。

――恋人に獅子号のライオンのマスコットを渡すエピソードがあるんですけど。なぜ彼がそれをかぶっているのかはわかりませんね(笑)。

後藤：そうそう。理解できないままに読者が受け入れて、ずっと物語が進んでるところが、またすごいんですけど(笑)。もう、この人はこういうモノ、みたいに。最初、主人が監督をすることになったとき、原作をうちに持って帰ってきたんですね。まだキャラデザの話が出る前で、自分が関わることになるなんて思わずに読んだのですが、かなりハマッちゃいました。いきなり一気読みして。

――とくにどんなところに引かれましたか？

後藤：大まじめに人間ドラマがくり広げられてるところかなあ。アスミと周りの人物の成長のドラマなんですよね、やっぱり。他者との関わり合いの中で育っていく自我みたいなものが、ほんとにうまく描かれていて、引きつけられましたね。この子たち5人の人間関係って、ほんとに夢のようだと思うんです。おせっかい焼きも含めて、みんな気にし合っているというか。そんな素振りは見せないのに助け合ってるとか。そういう協調関係に、とくに私は引かれたように思います。泣かせるシーンにまんまと乗っちゃったりして。「しまった！　乗せられてしまった」とか思いながら(笑)。

――泣かれたシーンはどういうところですか？

後藤：実際にボロボロ泣くわけではないですけど(笑)。孤独なんですよね、出てくる子どもたちは。孤独なんだけど、居心地のいい場所を見つけていくというところがいいかなあ。必ずしも宇宙をめざさなくても成立したかもしれない物語……でも、やっぱり宇宙が絡んでるところがゾクゾクしちゃうのかなあ。私、中学生のころ、外でひっくり返って星なんか見てたので。家の前が小学校で、校庭にコンクリートで作った山みたいなのがあったんです。滑り台とか、鎖がついてて登るのとかあって。よくそこに登って夜空を見てたなあとか。そんな思い出とついシンクロさせられちゃうところが、また切なさを呼ぶのかしら。夏、暑いので涼みがてら見てただけなんですけどね。小学校の校門から玄関までが石畳で、夏場には近所の子どもたちがバーッとゴザを敷いてひっくり返ってたんです。兄が星の話をしてくれたり。それは懐かしい思い出なので、『ふたつのスピカ』を読むと、センチメンタルな気分になることもちょこっとあるかな(笑)。

――アニメは、原作のどこを取り上げるかで、物語全体が変わってしまいそうです。

後藤：そうなんですよね。原作は、行こうと思えばファンタジー路線も走れるのに、かなりシビアなほうにもってってるんですよね。アニメ版もそのバランスが難しいところです。しかも原作は現在進行形ですから。完結していたら、まだいろいろと切り方も考えられるんでしょうけど。キャラも、万里香が「え？　こうなるの？」みたいな展開があったり。けっこうたいへんみたいですよ、監督は、って他人事みたいですね(笑)。

アスミは小さなハーモニカ

漫画家●柳沼行

アニメ版エンディングは柳沼行氏のイラスト

――『ふたつのスピカ』を思いつかれた契機は何だったのでしょうか？

柳沼：思いついたというより、いろいろな要因が重なって、いつの間にか自然に物語ができあがってました。直接的なきっかけではないのですが、今思うとデビュー前に読んだ「ハーモニカの本」（題名忘れました）の「いちばん最初に宇宙に行った楽器」という一節が、何かしらのインスピレーションを与えてくれたような気がします。この本は図書館でたまたま目にして読んだだけなのですが、ハーモニカに関する歴史や文化の話の合間に突然「宇宙」という単語が出てきて驚いた記憶があります。もともと宇宙だとか星に関する本は好きで読んでいたので、そのときにはもう自分の中で「宇宙」と「ハーモニカ」は切り離せない要素になってました。そこから少しずつ膨らませていった話が『2015年の打ち上げ花火』という読み切り作品（『ふたつのスピカ』の事実上の第1話）になり、宇宙に飛んだハーモニカ「リトルレディ」から小さい女の子をイメージして、アスミというキャラクターが生まれました。

――優しい絵柄と物語と、ハードかつ科学的なテーマとのギャップは意図されたことですか？

柳沼：とくに意識したことはありません。基本的に何かを意図して描けるタイプではないのです……。ただ、宇宙に関する本格的な、科学的な知識があるわけでも何でもないので、僕のようにSFに疎い、苦手な人が読んでも苦にならないようには心がけてます。物語の内容が少し重いぶん、絵に関してはできるだけ気取ったり格好つけたりしないように、素直な優しい雰囲気で描こうと思ってました。

――描きやすい、あるいは描きにくいキャラはいますか？

柳沼：キャラクターに描きやすい、描きにくいはありませんが、笑顔がいちばん描き直しが多い気がします。話が暗くなりがちなので、笑顔のシーンはできるだけ爽やかで印象的な顔にしたいという思いがあって、気を遣って描いてます。キャラクター造形のポイントといえるほど大げさなものはないのですが、顔は髪の毛→顔の輪郭→目→鼻→口の順で描いてます。ほかの人に言わせると描きにくい順番だそうですが、この描き順にしてから構図が取りやすくなりました。主人公のアスミに関しては、あまり美人にならないように、素朴な感じにしてます。それから全部のキャラクターに言えるのですが、あまり洗練された感じにならないように、突出した存在にならないように気をつけてます。

――アスミたちが受ける宇宙飛行士の訓練などで、参考にされたものは？

柳沼：宇宙センターの施設を見学したり、宇宙飛行士関連の書物やホームページ、映画などを参考にしましたが、宇宙飛行士の訓練そのものを扱った資料が少ないので、内容はほとんど想像で描いてます。訓練そのものをメインとした話ではないので、とくに突き詰めて描こうとは思ってません。というより、描けません……。

宇宙に行くより謎を知りたい

――「宇宙」への夢をお聞かせください。

柳沼：小さいころから「宇宙に行きたい」というよりは「宇宙の謎を知りたい」という気持ちのほうが強かったです。宇宙はどうやって生まれたのか、宇宙に果てはあるのか、その果ての先には何があるのかなど、考えだすと怖くなって眠れなくなることがよくありました。最近では宇宙望遠鏡の精度もどんどん上がって、だいぶ先の宇宙まで観測できるようになってますが、自分が生きている間になんとか宇宙の果てに到達して、何かひとつでも宇宙の謎を解明してほしいです。僕は宇宙の果ては白いだろうと思ってます。

――現在の宇宙開発事業については？

柳沼：日本ではようやく3つの宇宙関連機関が統合して「JAXA（ジャクサ）」となったわけですが、ロケット開発や打ち上げの現状は欧州や中国にも差をつけられた「弱者（ジャクシャ）」の響きに似て、なんだか寂しい状況です。ある政治家の「有人で飛ばす必要があるの？」という冷めた発言は、元気のない日本のロケット開発を象徴してるようで切ないです。この流れを変えるにはやはり「種子島から月への有人飛行しかない！」……はず。

――アニメ版について、ご感想をお願いします。

柳沼：初めてTVで動いているのを見たときは、何とも言えない不思議な気持ちでした。原作の台詞がそのまま声優さんを通して演じられてるシーンなどは、目の前で自分の昔の作文を読まれてるような、気恥ずかしい感じというか、照れがあって、ほとんど直視できませんでした。でも回を重ねるごとに客観的に見られるようになって、第5話の「おかあさんの顔」では自分が原作者であることを忘れて途中からすでに泣いてました。

――アニメになってよかった点、またイメージが違った点はありますか？

柳沼：アニメ版で物語の時間軸がわかりやすくなった点はよかったと思います。単行本ではとまどう人が多かったので。原作とのイメージの違いというより、マンガとアニメの違いみたいなところになってしまうとは思いますが、台詞や動きのテンポの違いは感じました。

――読者にメッセージをお願いします。

柳沼：少しでも多くの人に『ふたつのスピカ』を観て、読んでもらえたら幸せです。そして近くにいる誰かに対して少しでも優しい気持ちになってもらえたら、作者としてこんなにうれしいことはありません。

PROFILE

●**柳沼行** *Kou Yaginuma*

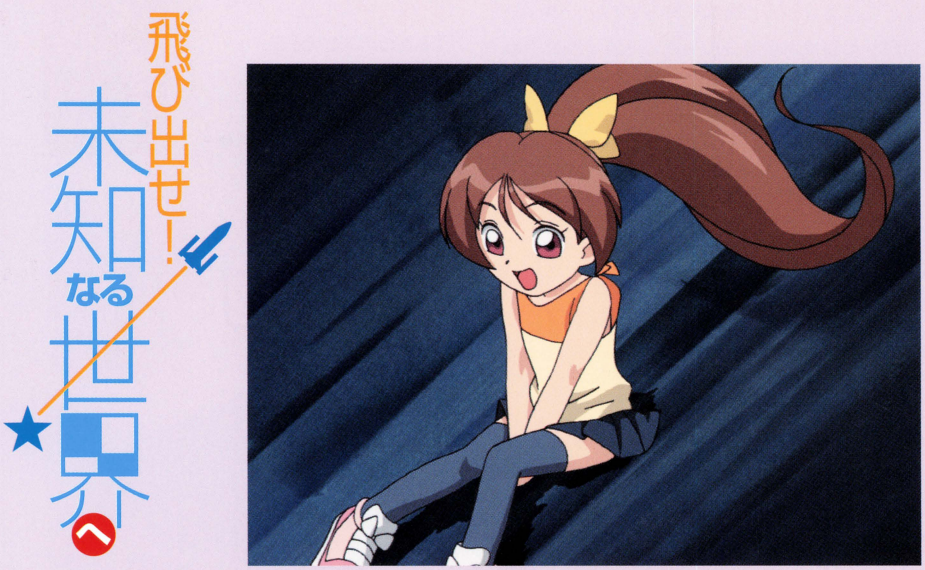
1973年2月14日生まれ。東京都出身。
漫画家。デビュー作は『2015年の打ち上げ花火』。「月刊コミックフラッパー」に読み切りで発表されていた「アスミ」シリーズが、『ふたつのスピカ』に発展。現在、同誌にて連載中。

COMIC INFORMATION

Now In Store!

「ふたつのスピカ」5

- ●著／柳沼行
- ●1～5巻発売中　各514円
- ●メディアファクトリー
- ●「月刊コミックフラッパー」（メディアファクトリー刊）連載中



●「おもいっきり科学アドベンチャー そーなんだ！」

キャラクターデザイン●中田正彦

見た目の魅力としぐさの魅力

「週刊そーなんだ！」(デアゴスティーニ刊)をアニメ化した『そーなんだ！』は
「川の水はどこから流れてくるの？」「電気はどうやってつくるの？」などなど
身近な疑問に6人の子どもたちが挑んでいく科学アドベンチャー。
子どもはもちろん大人まで「そーなんだ！」とうなずいてしまう作品だが
登場するふたりの女の子、ミオとスズカのかわいらしさも見過ごせない。
キャラクターデザインを担当した中田氏の話から、その魅力の秘密を探ってみた。

小学校5年生のトモル、ミオ、ダイは、ライバルのユキオ、スズカ、コータとゲームで対決している最中に、なぜかゲームの世界に入り込んでしまった。元の世界に戻るためには、さまざまな謎や科学の不思議を解きながら「知識の石(ユリーカストーン)」を集めなくてはいけない。6人の子どもたちは、すべてのミッションをクリアして、無事に元の世界に帰ることができるのだろうか——？

開き直って描きたいものを描きました

——『そーなんだ！』は中田さんにとって初めてのキャラクターデザイン担当作品ですね。

中田：ええ。コマーシャル関係で小さなものはいくつかやりましたけれど、30分もののテレビシリーズは初めてです。もっと名の知れた方がたくさんいるのに僕でいいのかなあという気持ちもしましたけれど、まあ、僕に回ってきたんだからチャンスかな、とも思いました。

——原作が「学習もの」なので、ストーリー中にキャラクターの性格を表すエピソードなどがあまり出てきませんね。その点で、デザイン上苦労されたことはありませんでしたか？

中田：いえ、何もないぶん、かえって開き直ることができました。描きたいものを描いたというか、自分でやってみたいものを描いたという感じです。それを叩き台にいろんな意見が出て変わっていくんだろうなと思ってたんですけど、意外にすんなり決まっちゃいました。

——やってみたいことというのは、具体的にどんなことだったんですか？

中田：あの、自分が見てたアニメーションのキャラクターなんですけど、ミオは『無敵超人ザンボット3』の恵子(神北恵子)のポニーテールを描きたいなと思ってポニーテールにしたんですよね(笑)。主人公のトモルは『無敵鋼人ダイターン3』の波嵐万丈というキャラの髪形が描きたくて、逆立てさせたんです。

——服のデザインについては、どのように考えられたのですか？

中田：最初、ストーリーの中で季節感があるかないかもわからなかったんです。キャラクターデザインをやってるときがちょうど夏だったんですけれど、後々また描くだろうと思ったので、とりあえず薄着にしようかな、くらいの感じで考えました。

——ミオの設定のラフを拝見したら、「座っても見えない」「足を上げても見えない」「フレアスカートにしたらもっと見えないかも」と書き込みがあったんですが(笑)。

中田：それはもう、今は「テレビシリーズは見せちゃダメ」ですから(笑)。ミオは、最初はタイトな感じのスカートだったんですよ。ですけれども、活発に動いて見えないとなるとポージングが決まってきちゃいますよね。じゃあズボンにしようか、スパッツを履かせようかと迷っていたとき、町で高校生を見たんですね。あの人たちは隠すのがうまいですから、ああいうスカートならそう見えることはないだろうと(笑)。それで、短くても少し余裕のあるようなスカートであれば大丈夫かなと思って、途中で今のプリーツスカートに変えたんです。

——フレアスカートにしなかったのは、なぜなんでしょう。

中田：あまりにもフレアだと、今度は動かしたときになびくじゃないですか(笑)。

—— 作画がたいへんだということですか？

中田：自分がこだわっちゃうから……。やっぱり、自分が描いたときに動かしちゃいますからねえ。だから、あまり風にはなびかないように短くして、という感じにしました。

——7話のミオのパジャマなんですが、ラフの

© そーなんだ！製作委員会／デアゴスティーニ・ジャパン

ANIME INFORMATION

Now On Air!

「おもいっきり科学アドベンチャー そーなんだ！」

- テレビ東京／テレビ大阪／TVQ九州放送
- 毎週日曜日　朝7:00～
- テレビ愛知　毎週土曜日　朝6:30～

http://www.so-nanda.net

DVD INFORMATION

2004.3.21 In Store!

「おもいっきり科学アドベンチャー そーなんだ！」

- 第1巻／4話収録
  第2～4巻／各3話収録(ビデオ同時発売)
- 各巻3, 990円(税込)
- ジェネオン エンタテインメント

CD INFORMATION

Now In Store!

「Birthday Heart」

- 「そーなんだ！」OP/ED主題歌収録
- 1, 223円(税込)
- ソニー・ミュージックレコーズ

PROFILE

●**中田正彦** *Masahiko Nakada*

1967年3月14日生まれ。東京都出身。血液型O型。アニメーター。スタジオカーベンター、フリーのイラストレーター、スタジオシャフトを経て、スタジオコクピット所属。デビュー作『キャッ党忍伝 てやんでえ』(原画)、『ふしぎ魔法ファンファンファーマシィー』(作画監督)。代表作『神風怪盗ジャンヌ』『こみっくパーティー』『カスミン』。最近作『おもいっきり科学アドベンチャー そーなんだ！』。

「みんながミオ、ミオ、ミオ……。もっとスズカを愛してあげてください」。

Little Things They Do

ときはパジャマの上だけしか着てなかったという話を小耳に挟んだんですけれど(笑)。
中田:(上しか)なかったです(笑)。あのパジャマは物語の中で「ユリーカ」というゲームをしている人たち用に用意されたものだと考えて、それなら大人サイズで全員同じデザインだろう、と。それで、見た目で男の子と女の子の違いを出したかったので、上着が長いから女の子は下は履かなくてもいいかな、と思ったんですが。
――そうしたら……。
中田:ダメ、と。まあ、あとで履かせるハメになるんだろうなと思って出しましたから(笑)。

ミオとスズカ、それぞれの「かわいさ」

――番組中ではスズカやミオの個人的なエピソードがあまり語られないのですが、描く立場としては、どういう女の子だと思って描いていらっしゃいますか?

ILLUSTRATED BY MASAHIKO NAKADA

中田：ミオはもう、放っておいてもみんなから愛される子なんですよ。わがままを言う子じゃないし、そんなに気の強いほうでもなくて、いい子ちゃんなので。スズカは、どちらかと言えば跳ねっ返りで主導権を握りたがるような感じ。同年代の男の子には、ちょっと煙たがられるタイプかな。ミオは子どもの女の子という雰囲気で、スズカは少女というレベルで考えてるような気がします。

――どちらが描きやすい、描きにくいということはありますか？

中田：描きやすい、描きにくいというより、ミオはかわいく描いていれば十分なんだろうな、と（笑）。キャラクターを最初につくるときは、まだ思い入れなんてないわけですよ。そのときに、やっぱりメインのヒロインであるミオはかわいくしよう、人気があるようにしようって考えますよね。で、スズカは役柄としてはライバルじゃないですか。その点でスタートの時点では差があったと思うんですよ。でも実際にお話が進んでいくと、スズカにがんばってもらいたいという気持ちになってきて（笑）。もうちょっとみんなに好かれてほしいなという気持ちがあるので、絵を描いてるときもミオよりスズカのほうが気になっちゃいますね。

――好きになってもらうために、作画上で工夫してらっしゃるようなことはあるのですか？

中田：ミオはヒロインとして見た目重視でデザインしてるので、立たせておけばそれでいいみたいなところがあります（笑）。だから、しぐさに関しておもしろいことができるときはスズカにおもしろい格好やポーズををさせたりしてますね。スズカは、ミオとはまた違った魅力があると思うんですよ。表情がくるくる変えられるというか……崩しもできれば、ちょっとホロッとした、見てるほうがドキッとするような表情をしたりとか。怒ってるシーンにしても、ミオのほうはかわいらしく見えるような怒り方をさせるんですけれども、スズカはかわいらしいだけじゃなくて、怒るときはどーんと自分を出して、体でも表現するような怒り方をさせるとか。それもスズカの魅力だと思うので。そういう崩し方って、ミオではあまりできないんですよ、自分では。ほかの作監さんとか原画さんのほうでうまく崩してくれるので、助かってはいるんですけれども。自分で描けと言われたら、ミオの崩しの絵は描けないんですよね。

――そうなんですか？

中田：ダメですね（笑）。スズカは描きやすいんですけれど。なんか考えちゃうんですよね、ミオが崩れた顔っていうのはどんな顔なんだろうって。ほかの作監さんが描いた崩れた顔を見て、「この顔、ちょっと拝借しよう」とかやっています（笑）。

――キャラを動かす上で、ここが難しいということはありませんか？

中田：そうですね、さっきも言いましたけど、今、「テレビシリーズは見せちゃダメ」じゃないですか。そこらへんで苦労することはありますけれど……。でも、それでうまく隠せたときは、なんか「いい仕事したなあ」って思います（笑）。

――スズカとミオと、個人的にはどちらが好みですか？

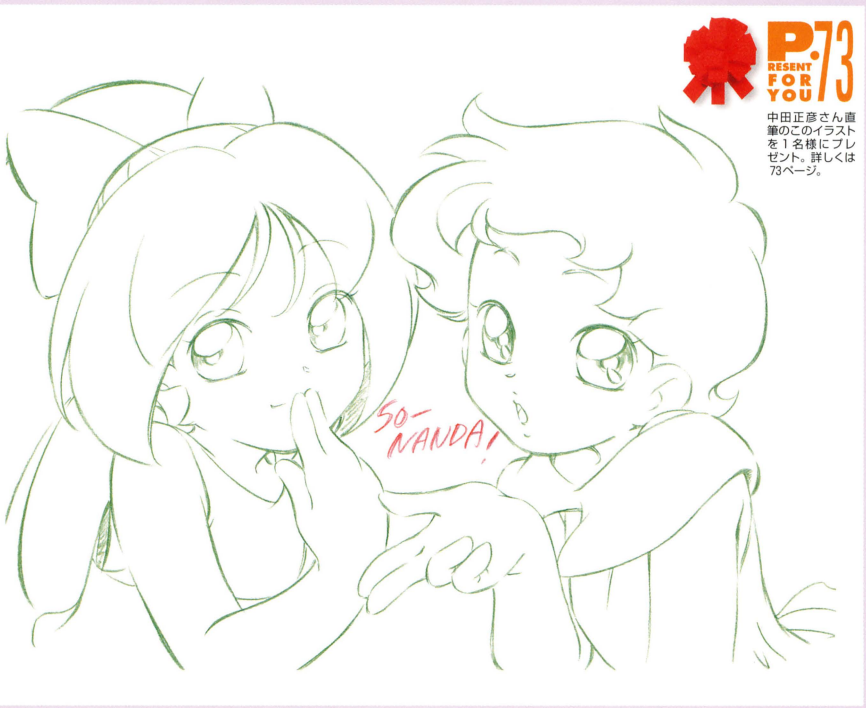
中田：うーん……まあルックスで言っちゃうとミオのほうなんでしょうけれど（笑）。でも、いっしょにいたときに気になるといったら、スズカのほうじゃないですかねえ。うちの娘がなんとなくスズカに似てるっていうこともあるんですけれど。娘を見るような感じに近いですね、言うことときかないし（笑）。

仕事の息抜きは絵を描くこと

――女の子を描くときに、魅力のポイントとしてとくに気をつけているところはありますか？

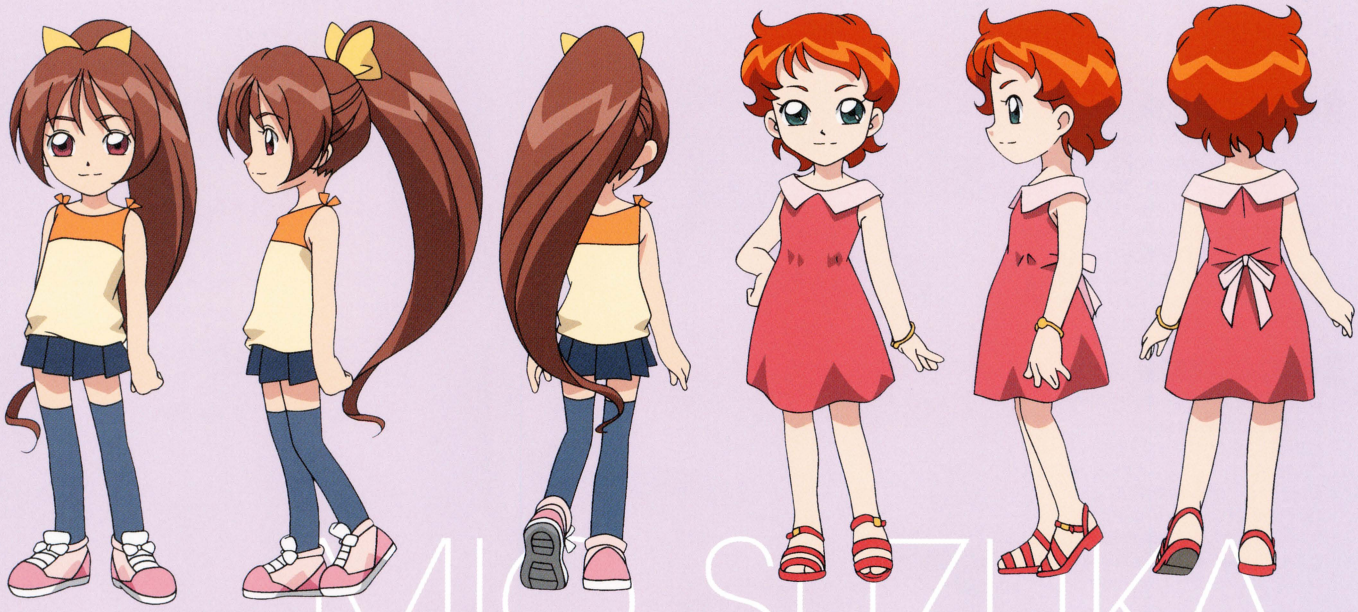
中田：目としぐさでしょうか。設定の絵だとただ突っ立っているだけですけれど、実際のストーリーの中ではキャラクターがぼーっと立ってるだけの瞬間というのは、まずありませんよね。そのときのキャラクターがおかれている状況や感情、なにを考えているかで、ポーズも変わってくるわけです。人間、うれしいときは体が大きく見えますし、怖いときは体が縮まるじゃないですか。そういうときに女の子が男の子と同じような格好で怖がっていたら、やっぱり変ですし。せっかく女の子がいるんだから、そこでかわいらしく見せるようにと考えます。あと、絵的なことに関していうと、女の子の腰には気をつけてるかなあ……。ウエストから骨盤にかけては、子どもの体型なんだけれど多少女の子

っぽく、と思って描いてます。
――今後、こんな仕事をしてみたいという希望や野望のようなものは、ありますか？
中田：この業界に入ってすぐのころは「こういう仕事をしてみたい」というのがあったんですけれど、最近、そう思わなくなったんですよ。好きな作品て、仕事でやるものじゃなくて見るものかな、と。ほかの作監さんが苦しんだものを見て楽しんだほうがいいなあ、というのがありますね（笑）。だって、自分の好きなものを自分で苦しんでつくるのって純粋に楽しめないじゃないですか。このカットの出来が悪かったなあとか、どうしても仕事の目で見ちゃいますからね。
――『そーなんだ！』については、いかがですか？　やっぱり楽しめないんでしょうか（笑）。
中田：そうですねえ、総作画監督という仕事は、他人の絵に自分の絵を乗せることじゃないですか。まっさらのところから自分の絵を描くということができないので、その点でフラストレーションがたまることはありますね。僕は絵を描きたいんであって、修正をやりたかったわけじゃないので（笑）。でも総作監という立場上は修正をすることが仕事ですから、仕事の合間の気晴らしに、ちょこちょこっと自分で描きたい絵を描いたりしているんですよ。
――『そーなんだ！』の絵を描くんですか？
中田：はい。
――仕事の合間の気晴らしに、仕事の絵を描く？
中田：やっぱり人が描いてると自分も描きたくなるんですよ。たとえばダイバースーツを着る話があったんですけど、スーツの設定は最初からあったもので、自分でデザインしたものじゃないんですね。それで、自分ならどういうふうにキャラを収めて……とか考えると、描きたくなるんです。
――『そーなんだ！』で、「ここを見てほしい」というポイントなどはありますか？
中田：つくっている立場の人間から「こんなにがんばってるから、みんな見てよ」というのは、なかなか言えないんですよ。もちろん見てほしいんだけど、だったら自分たちががんばるべきじゃないのか、という気持ちがあって。どうやったらおもしろくなるのか、見てくれる人は、どういうのをおもしろいと思ってくれるのか、すごく気になりますね。それで僕たちががんばって見てくれる人が多くなれば、うれしいです。
――どうもありがとうございました。



P.73 RESENT FOR YOU
中田正彦さん直筆のこのイラストを１名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

COMMENT • MASAHIKO NAKADA



MIO SUZUKA

ミオ

最初はふつうの袖なしのTシャツだったんですけれど、ちょっと寂しすぎたんですよ。冬服だとベストを着たり上着にポケットをつけたりアクセントをつけやすいんですけど、夏服だとそうもいかなくて。なにかワンポイントがほしいと思ったんですが、模様を入れると作画がたいへんになっちゃうし。それで、肩を結べるようなタイプの服にしてみました。

スズカ

最初に監督から「表情がよく出る」というような説明があったので、そこはちょっと気をつけてデザインしました。ふつうアニメーションのキャラクターって、眉や目に前髪がかかるじゃないですか。でもそれだと表情が隠れちゃうので、オン・ザ・眉の形状にして表情が出やすいようにしました。

●「サモンナイト3」

オンリーワンをめざしたい

シナリオ●都月狩 × プランナー●吉田圭太郎

魅力的なキャラクターと見るものを安心させるストーリーが人気の『サモンナイト』シリーズ。我々の心にピタッとはまるこの作品は、どのようにして誕生したのか。シナリオの都月氏とプランナーの吉田氏に、このユニークな世界とキャラクターの成り立ちをうかがった。

なんでも平気で出てくる世界

――『サモンナイト』の世界観はどういったころから生まれてきたのでしょうか。

都月：また難しい質問を（笑）。そもそも、なんで開発に参加することになったのかというところから話をしないと。

吉田：最初は「召喚」というものを主軸に物語を作ろうという動きではなかったと思うんですね。いくつかあるアイディアと言いますか、こちらで考えている要素を都月さんに提示したときに、彼がその中の「召喚」っていうものを生かして……って、アナタが言わないと（笑）。

都月：はい。えーと、魔法を題材にしたファンタジーものの企画ということで、最初バンプレストさんとフライト・プランさんが打ち合わせをしていたときに、声をかけていただいて、そこから参加させてもらったんです。

吉田：そうですね。これはキャラクターデザインの飯塚さんもそうなんですけれど、僕も彼も学生のころからいっしょにクリエイター的な活動とか、同人活動なんかもやっていまして。

都月：で、それぞれ職に就いてからも、なにかきっかけがあったらいっしょに仕事をやれたらよいねって話をしてたんですよ。

吉田：そこに新規開発のきっかけをバンプレストさんからいただいて、「吉田、企画やってみなさい」と、じゃあ文章はこういう人がいるんですけど、絵描きはこういう人がいるんですけど、どうでしょうって。

――始まりは吉田さんの繋がりだったんですね。

吉田：一応きっかけはそういうことになります。

都月：当初のプロットで魔法が出てくるということは聞いていたんですが、フライト・プランさんと打ち合わせをしているうちに、ほかにもいろいろ要素があるって話になって。それで、どうせなら1要素に特化して、それだけを中心に全部作ったらどうだろうと提案したんです。そこから「召喚」をキーワードに物語を作ろうという流れになっていったんですよ。

吉田：全般的に手を広げていくものよりは、何かひとつに特化したものを作るということを目的にしたほうが、うまくいくんじゃないかって狙った部分もありますね。

都月：でも、物語的にはただ召喚するだけではほかのゲームと変わらないので、今まで描かれていなかった「喚ばれるほうの立場」を掘り下げていこうと思ったんです。同じところから一元で喚ぶんじゃなくて、いろんな世界があって喚ばれるほうにも「オレたちにも都合があるんだ」みたいな。そういうところを膨らませていったら話ができるんじゃないかなということで、ああいう世界ができあがりました。

吉田：そうですね。『サモンナイト』に限っては、最初から「そういう世界ですよ。こんな4つの異世界があるんです」っていう、前提を先に作る手法がうまく合致したんではないかと思います。「なんでもありの世界です」と最初にアナウンスしておけば、あとはもうそこから喚んでいるので、機械も出てくるし鬼や幻獣も出てくる。天使も悪魔も平気で出てきて大丈夫、と（笑）。

主人公の力とペナルティー

――都月さんの担当は、シナリオだけですか？

吉田：はい。都月さんは純粋に設定とシナリオの部分の担当になります。

都月：そうですね。でも、たとえば『3』の「抜剣」システムはシナリオで必要だったので、ゲーム

PROFILE

●**都月狩** *Shu Miyakozuki*

2月16日生まれ。岐阜県出身。血液型B型。シナリオライター・小説家。公務員との兼業作家生活を経て、都月名義で専業デビュー。代表作は『サモンナイト』シリーズ。最近作はサモンナイトドラマCD『あの日のカケラ』。「デビューと同時に入居し、5年間過ごしたアパートからいよいよ引っ越し。心機一転、よりいっそうがんばります！」。

PROFILE

●**吉田圭太郎** *Keitarou Yoshida*

岐阜県出身。血液型A型。株式会社フライト・プランにグラフィッカーとして入社。PSゲーム『サモンナイト』に、初めてプランナーとして参加。以後『2』『3』と続く。「前年に行われた公式HPのイラストコンテストに、たくさんのご応募ありがとうございました！　飯塚・都月両氏も含め開発スタッフ一同、楽しく見させていただきました」。

GAME INFORMATION

Now In Store!

「サモンナイト3」

- ●プレイステーション2
- ●バンプレスト
- ●6,800円
- ●ファンタジックシミュレーションRPG
- ●1人プレイ

http://www.summonnight.net/

©FLIGHT-PLAN　©BANPRESTO 2003
キャラクターデザイン　飯塚武史
シナリオ　都月狩

ILLUSTRATED BY TAKESHI IIZUKA

SUNLIGHT FILTERING DOWN THROUGH THE TREES

的にもいい形でシステム化できそうかどうか検討してもらいました。そういうやりとりはありますが、基本的にゲーム部分は全部フライト・プランさんにお任せしています。

吉田：『サモンナイト1』～『3』は、ストーリーや設定などをいただいて、それをいかにゲームの中にうまく取り込むか、という考え方で作ってきました。「これはちょっと組み込みようがないぞ」となった場合は、何度も折衝することになるんですけれど。

都月：フライト・プランさんが僕に合わせてくださってるので、のびのびとやらせてもらっている実感がすごくあります。

――今お話にあった抜剣システムは、どういう経緯で生まれたのですか？

都月：最初に考えていたのが、『1』『2』とやってきて、主人公だけに大きな特徴がない（笑）。でも極端な話、主人公が強いと仲間を作る必要がないんですよ。だから抑えていた部分があったんです。でも今回、制限つきの力ということでやってみたらどうだろうって、僕から提案させていただきました。あと、『3』で描こうと考えていたのが「力と言葉の対立」ということだったので、すごい力をもっているんだけど自由には使えないという、あんな形になりました。

――それで抜剣するとペナルティーが。

吉田：はい。あと、ペナルティーに関しては、こ

のゲームの持つ「仲間をたいせつにする」という雰囲気があったので、それをなんとかゲーム中に反映したいという意図がありました。仲間がやられすぎたり抜剣しすぎたりといった、あまりよろしくないことばっかりやっていると、「ほんとうはこんなにいいものがもらえるのに、もらえないよ」というような感じで、システムに組み込んでいきました。カルマルートもそういった考え方に近いですね。

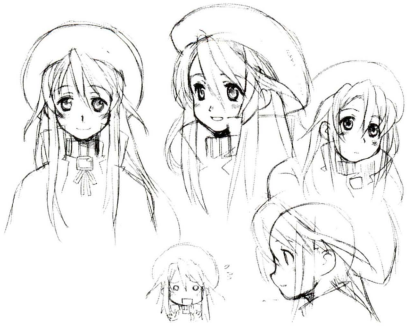
都月：でもカルマルートも、それはそれで完璧にイヤなものにはしないつもりで書いたので、それが好きって人もいるんですよね。『1』のときにすごく印象に残っているのが……僕が見た意見に限ってなんですが、みんな魔王エンドに行っちゃうんですよ。「なんで、なんで、このゲームこんなオチなの」っていう声ばっかり聞こえてきて。

吉田：「そんなんじゃなかったよ」という人がいて、「あれー？」って（笑）。

都月：あれは、びっくりしました。原因は、ユニット召喚獣をみんな囮にして敵の魔法をカラにしてから突っ込んでいくというプレイをしていたからなんですけど。

――キャラクターは、どんなふうに考えて作られているんですか？

都月：ストーリーを決めたうえで、こういう人がいたら、こういう考えのキャラクターがいたらと、周りを固めていく。そして性格設定とかプ



ロフィール設定を作って、フライト・プランの吉田さんに渡して、それが飯塚さんに渡るという流れですね。そこでフライト・プランさんと飯塚さんのほうでやりとりを重ねて最後に統合するんですよ。だから、僕が飯塚さんに直接細かく指示を出したことは、ほとんどないです。

吉田：そうですね。最終的に「こういった感じになりますがどうでしょう？」っていう見せ方になります。

都月：僕がするのは、せいぜい駄々をこねるくらいですね。「これよりこっちのほうがいいよー」とか（笑）。話も比較的自由にやらせていただいてますし、絵のほうも自由度は高い、という感じで、クリエイターの個性とかいいところを引き出す方向で考えていただいてるんだと思います。だから作品自体になにか独特の「らしさ」みたいなものが出てくるのかなあ、と思います。

どんどん高くなるハードルを跳ぶ！

――今回で『サモンナイト』も3作目になりましたが、続編を作る楽しさ、難しさというのは感じましたか？

都月：『1』はやっぱり手探りで、自分も勉強することがものすごくいっぱいあって、それこそヒーヒー言いながらやってました。『2』では『1』で足りなかったところをがんばろうみたいな感じで、今度はわかるなりにムチャとかしながらやって（笑）。そして『3』になったときにふっと気がついたのは、作品世界に深みが出れば出るほど越えなくてはいけないハードルがどんどん高くなってきていて、たいへんだと。でも一方では、作品世界ができあがっているので、作るものに対しては比較的迷わずにすむということはありますね。

――ファンの反応などは、どのように作品の中にフィードバックされているのでしょう。

吉田：アンケート、ネット、口コミなどを通じて、ユーザーさんの素顔や思いを想像して、こちらでやりたいことと、ユーザーさんに受け入れられることのすり合わせをしながら作っていくという感じですね。たいへんなのは、前のときに評価された部分です。次の作品ではさらにもうひとつ、いいものを繋げなければいけないので、回を重ねるたびに苦労していますね。

都月：だから、ファンの方たちの要望をできる限り聞いて、ぎりぎりまでやって今の形になっているのは、間違いないです。

――番外編で前作のキャラが出てくるのも、ファンとしてはうれしい要素です。

レックス

現実の厳しさを知りつつも、それでも理想を追おうとあがく主人公像をめざしました。好き嫌いが分かれることも覚悟していましたが、おかげさまでおおむね好意的に迎えてもらえて、ほっと胸をなで下ろしています。

アティ

敬語とタメ口の混ざった口調のせいか、レックスとはまた違った不思議な雰囲気が出ている気がします。よりつかみどころがないというか、危なっかしいというか。デザイン画から受けた影響がもっとも強かったキャラであることを白状しときます（笑）。

ナップ

やんちゃで元気という、真っ向勝負なコンセプトで誕生した生徒です。アティ先生専用のいたずらイベントは、母親のいない彼が女主人公に対して、無意識に母性を求めていることを示唆しています。

ベルフラウ

高飛車なお嬢さま。でも、わがままなのではなくプライドが高いだけ。4人の生徒の中ではいちばん自分というものをわきまえているのかもしれません。ぽんぽん出てくるセリフの数々が、書いていて小気味のよいキャラクターでした。

アリーゼ

引っ込み思案でおとなしいと見せかけて、実は誰より過激かもしれない生徒です。早口でまくしたてるマシンガントークを披露した時点で、彼女の運命は決まってしまったのかもしれませんね。夢見がちな思考も、彼女らしくてかわいいのではないかと。

ウィル

企画当初は、今よりもっと厳しい毒舌をふるっていました。まあ、これくらいでちょうどよかったのではないか、と（苦笑）。イスラと向かい合ったときに彼が口にした言葉の数々は、もしかしたら胸に思い当たるフシがある方もいるのではないでしょうか？

● 都月狩 ●
● コメント ●

カイル

海賊一家の元締めらしい、爽やか熱血武闘派の船長です。あと、ほんのりとおバカ気味（笑）。理想を追うがゆえに立ち止まってしまう主人公の背中を、ぼーんと前に押してくれる――そんな役割を、カイル一家には務めてもらっています。

ソノラ

陽気で元気な鉄砲娘。屈託のない性格の中に、女の子らしさを忘れぬよう気をつけました。レックスで恋愛するのも楽しいですが、アティで仲良くなると、また違ったソノラの魅力が見えてくると思います。お試しあれ。

スカーレル

企画当初、物議を醸したオカマキャラです（笑）。イメージの伝達が難しかったせいで、よけいな不安をスタッフに与えてしまったという。結果としては『サモンナイト3』に欠かせないキャラとして認知してもらえました。――狙いどおり、と言わせてください（笑）。

ヤード

地味な役目でありながらも、要所を締めてくれたありがたい存在です。陽性のメンツが目立つ海賊一家の中では、貴重な陰性のキャラでもあります。エンディング後の彼の話など、いつか触れてみたいものですね。

アルディラ

クールで知的なイメージとは裏腹に、情熱を秘めた機界の女。かわいらしさと艶っぽさが両立するよう、しっとりと描くことを心がけました。男性ユーザー以上に女性ユーザーからの人気が高かったことが、ちょっと意外でもありました。

キュウマ

シノビとしての掟に忠実である鬼妖界の護人。選んだルートによっては、いささか損な役に徹するのですが、それも生真面目で不器用ゆえのもの。彼を熱心に支持してくれるファンの方がみえるのも、そこに起因するのではないかと思ってます。

ファルゼン（=ファリエル）

ゲームをプレイして驚いた人が多くて、個人的にとても楽しかったキャラです（笑）。強さと脆さを兼ね備えた、霊界の護人にふさわしいキャラになったと満足しています。一見おとなしそうですが、言動の端々から彼女の地がにじみ出ているのではないかと。

ヤッファ

虎なのにナマケモノな幻獣界の護人。すっかり「シマシマさん」の愛称が定着してくれて、命名したマルルゥも喜んでいることでしょう。4人の護人の中で唯一、個人ではなく全体のために動き続けていた彼は、いぶし銀として十分な存在感を示してくれました。

アズリア

フライト・プランさんからの提案で誕生した、初の女性ライバルキャラです。軍人としての使命感と女性としての繊細さが、理想的に両立できたのではと思っています。とくに和解を果たしてからは、必要以上に主人公たちに依存しないように気を配りました。

イスラ

まずは好感、次に嫌悪感、人によってはさらにもういちど印象が変わるキャラとして設定しました。本編での彼と主人公の関係は、同一の線の両端をイメージして描かれています。生徒は、その線の上を揺れ動いている点のようなものといえるでしょうか。

都月：僕は当初、『3』では番外編は考えていなかったんですけど、『2』のときのものが非常に好評だったので、やっぱりやりましょうという話になりました。そこで考えたのが、それぞれのキャラクターがそれなりに好かれているおかげで、そのキャラクターのその後が見たいという意見をよく聞くんですよ。じゃあ『3』でせっかく生徒がいるんだから、ただ『2』と『3』のキャラが会うんじゃなくて、ついでに成長した生徒をお披露目しようと思って。で、どうせなら『2』できっちり描けなかったパッフェルの過去の一部でも見せられたらということで、今回、橋渡しをやっていただきました。

吉田：もともと『2』のときに番外編を作ろうと思った理由は、作ったら絶対におもしろいんじゃないかっていう、我々の願望があったからなんです。でも実際にやってみたら「なんてたいへんなんだ！」っていうことに(笑)。その後の話をゲームの中に埋め込むためには、ちゃんと同じワールド、ひとつのゲームの中で、前作からの繋がりを知っている人もそうでない人も楽しめるようにしないといけない。まあ、どこまでできているか不安な部分もありますが、『サモナイ』シリーズを追いかけていない人でも興味をもてるものにという。そうして前作に興味をもってくださった人には、PS one Booksを買っていただいて(笑)。

都月：『サモンナイト』はゲームに限らず、派生したもので僕が書かせてもらっているものは、全部繋がっているんですよ。

吉田：すべての派生作品が繋がりをもったシリーズというのは、あまりないものなので、あえてやっていこうと。それが『サモンナイト』の長所のひとつなんじゃないかと思います。

――今回の『3』の中で、とくに気に入っているところはありますか。

都月：今回は、主人公ですね。今まではどちらかというと受け身だったんですけれど、『3』では考え方みたいなのをバシッと前に出して、それ自体が物語の主軸になっている。書き手としては、はっきりとした物語――結末の部分でのファジイさがない、ビシッと筋の通った話が書けたんじゃないかなと思っています。

――『サモンナイト』らしさを出すために気をつけていることなどは、あるのでしょうか。

吉田：作り方として、まず形があってそれがキャラクターになりましたというよりは、内面がそのまま滲み出てきてキャラクターになった、といふうに作るように心がけています。それが、記号を割り当てられただけのキャラクターでは表現できない、ファンタジーならファンタジーの世界の中での現実味みたいなものに繋がるのではないかと……。意識的にそうしているというより、結果的にそうなっているのかもしれませんが。

都月：それに関して言うなら、日常生活の描写を非常にだいじにしてますよね、最初から。ご飯、なに食べてんだろう？とか。極端な話、戦略シミュレーションゲームだと、軍と軍が戦っていたりして、なんのために戦っているんだ、どういう因縁があるんだっていうところはだいじだと思うんですけど、ふつう主人公やほかのキャラクターの好物とか、猫拾ったよとか、そういうノリの話は、どっちかっていうとムダなんですよね。

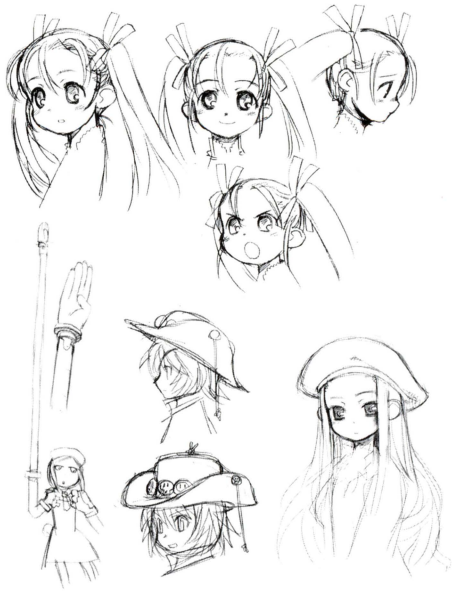
吉田：そういう現実味で省いているところといえば、トイレとかですかね。

都月：あんまり生々しすぎても、いかんなって。

――では、最後にメッセージをお願いします。

吉田：『サモンナイト』ワールドは、まだまだ続きます。いろんなことがこれから先も起こると思いますので、ぜひ追いかけてください。未プレイのみなさんもぜひいちど遊んでみてください。どれから始めてもちゃんと楽しめます。S・RPG入門にも最適ですよ。

都月：まだまだ語れない部分が多くて、みなさんが思っていること、気になっている部分をそのままにしていますが、ちゃんと具体的な構想がありますので、期待して待っていてください。



P.74 PRESENT FOR YOU
飯塚武史氏直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは74ページ。

PALETTA INTERVIEW ■

●「モエかん」
●「モエかん～萌えっ娘島へようこそ～」

ファーストインパクトを感じる物語

キャラクターデザイン●SCA-自

練り込まれたストーリーと魅力的なキャラクターで人気を集めたPCソフト『モエかん』が、新キャラクターをひっさげてコンシューマに登場した。「萌え」を前面に打ち出し、新キャラも登場したこの作品の見どころをキャラクターデザインとシナリオを担当したSCA-自氏にうかがった。

GAME INFORMATION
Now In Store!

「モエかん」
●ドリームキャスト　●プリンセスソフト　●6，800円
●恋愛アドベンチャー　●1人プレイ

GAME INFORMATION
2004 In Store!

「モエかん～萌えっ娘島へようこそ～」
●プレイステーション2　●プリンセスソフト
●初回限定版8，400円　通常版6，800円
●恋愛アドベンチャー　●1人プレイ

http://www.oaks-soft.co.jp/princess-soft/moekan/index.html

© 2003 ケロQ　© PrincessSoft

PROFILE

●SCA-自 *SUKAJI*

12月20日生まれ。東京都出身。血液型O型。職業会社員。フリーのグラフィッカーを経て、有限会社ケロキュウの設立にかかわる。デビュー作は『終ノ空』。その後『終ノ空』『二重影』をへて、社長に就任。シナリオと原画を担当している。「ここ数か月くらい軽いスランプ気味ですが、2、3日前から元に戻りました。そんなときに描く絵はとても楽しいです。苦楽をともにするのが、僕にとっての美少女です」。

タイトルから導かれたストーリー

――『モエかん』という不思議な響きのタイトルはどのように生まれてきたのでしょうか。

SCA-自：『モエかん』に限らず、タイトルはいつも凝らなければいけないと思って考えているんですよ。まあ、当然と言えば当然の話なんですけれど。僕が過去に作った作品でも、『終ノ空』と書いて「ついのそら」って読ませたり、『二重影』を「にじゅうえい」と読ませたりする、意味がありそうな、ストーリーを語っているようなタイトルが多かったんです。でも『モエかん』のようなオーソドックスなゲームだと、タイトルでストーリーを語るっていうのはすごく難しいじゃないですか。そこでタイトルはインパクトのあるものにしようと考えたんです。

――「萌え」という言葉は初めから使うつもりだったのですか？

SCA-自：タイトルを考えていたときに「萌え」という言葉がはやっていたので「萌え」を使って4文字くらいの、短縮形の言葉をそのままタイトルにしよう、くらいに考えていました。それで出てきたのが『モエかん』です。

――でも、その時点ではタイトルに意味はないんですよね。

SCA-自：そうですね。モエがあって4文字の言葉を羅列して、ちょっと意味がありそうだったのが『モエかん』。それから「んー……、モエかん……、"萌えっ娘カンパニー"の略にしよう」っていう感じでしたね。「萌えっ娘カンパニー」っていかにも想像力をかき立てる、得体の知れない名前じゃないですか。

――たしかに「萌えっ娘カンパニー」という言葉は、引っかかりますね。

SCA-自：だから『モエかん』に関しては、タイトルが決まってからストーリーが決まりました。

――『モエかん』というタイトルから萌えっ娘カンパニーの設定が生まれ、さらに萌えっ娘島が生まれたてきた、と。

SCA-自：そうですね、まさにそういう感じです。あ、もちろん最初に「次はメイドゲームを作ろう」というのがあったんですけれど、決まっていたのはそれくらいでした。ほかにも『モエてん』とか『モエじま』とかタイトルの候補はいろいろあったんですけれど、『モエかん』がいちばん想像力をかき立てたんです。

やりたいことを詰め込んだ萌野命

―― そんな『モエかん』がコンシューマに移植された経緯を教えてください。
SCA-自：プリンセスソフトさんとは『二重影』からのおつきあいなんですけれど、今回の『モエかん』に関しては、制作発表をしてすぐに「コンシューマにしましょう」というお話をいただきました。
―― そんなに早くから？
SCA-自：そうなんです。まだゲームがまったく形になっていない時点だったので迷っていたんですけど、1年くらいずっと誘ってくださって。初めのうちは理由をつけて断っていたんですが、1年も続くとさすがに断る理由もなくなっちゃって（笑）。もちろんそれだけがプリンセスさんにお願いした理由じゃありませんけれど。
――コンシューマ版では、萌野命という新キャラが登場しましたね。
SCA-自：初めは違う子を考えていたんですが、Alice in Chainsの話ももういちど書いてみたいと考えていたので、Alice in Chainsのメンバーである萌野命を新キャラとして誕生させました。命は僕がキャラクターデザインをしたんですが、デザイン的には単純に新しいキャラクターが描きたいなってところから生まれています。朝霧かずさのデザインで、やり残したこと

があったので。あ、もちろん朝霧かずさのデザイン自体は、すごく気に入っているんですよ。ただ、デザイン作業はすごく圧縮した日程で考えたんです。

――インスピレーションで描いたのですか？

SCA-自：いや、インスピレーションで上げたならよかったんですけれど、短期間にすごくいっぱいアイディアを出して決めたんです。まあ、やりたいと思ってたことはやれたんですけれど、落ち着いてできなかったんですよね。それで、あとから考えてみたら、まだやりたいことがあったなあ、という感じなんです。

――具体的にはどんなことなんでしょう。

SCA-自：僕はキャラデザをするときコスプレ映えするかどうかも考えるんですけれど、やっぱりコスプレするときって、スカートが長いほうがいいんですよね。なので命に関しては、スカートが長いというのを心がけてます。元気な子が長いスカートをはいてるのっていいなと思って。あとは靴をベルトでつなげてみたり、頭に白いのをつけたりして。そうそう、頭の白いヤツ、これはものすごくやりたかったんですよね。

いろいろな要素を楽しんでほしい

――『モエかん』には3人のキャラクターデザイナーが参加されていますが、それは最初から決まっていたんですか。

SCA-自：本心を言うと、自分で全部やりたいんですよ、シナリオも絵も。しかし作業量的にも時間的にも、そういうわけにもいかないので。

――こんなキャラクターを描いてほしい、というような要望は出されたのですか？

SCA-自：オーダーはあんまり出さないんですよ。でもメインヒロインのリニアだけは、頭に何かをつけてくれとお願いしました。で、初めはふつうに棒のようなものがついていたんですが、絵的にピンとこなかったので、さらに何枚か描いてもらったんです。その中に手が生えているのがあって。不気味だったんですけれど、これもありじゃないかと思って「じゃあこの手のヤツ。メインヒロイン、手が頭から生えている設定にしましょう」って（笑）。リニアハンドはこうして誕生しました。これは、ほんとに手にしてよかったです。

PRESENT FOR YOU P.73
SCA-自氏直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

――実相寺冬葉はどんなコンセプトで？

SCA-自：昔の冬葉の企画書を見ていたら、合気道って書いてあったんですよね。で、合気道でおっとりしていて髪の毛が長くて……それにクリスマスが具現化したキャラだとかいう、ちょっとわけのわからない設定が盛り込まれていきました（笑）。冬葉に関してはテーマとキャラクターと物語性の3つがきれいに一致しているので、非常にうまくできたとは思っているんですけれど、デザイン的にもうちょっと手を入れてもよかったかなという感じもしますね。

――では、朝霧かずさは？　コスプレ映えしそうなキャラクターだと思うのですが。

SCA-自：はい。コスプレさせようと思ってやっています。かずさは、いちばんおもしろくしたので、絵を描くのが楽というか、描いていて楽しかったですね。僕は昔からメイドが好きで、実はかずさみたいなデザインってずいぶん昔から頭の中にあったんですよ。それを今の時代にそのまま出して許されるっていうのは、うれしいですね。

――では、霧島香織のコンセプトは？

SCA-自：「子どもで大人っぽい子」です。デザイン的なイメージは、子どもが『エヴァンゲリオン』のミサトさんみたいな格好をしているという感じなんですよ。だから、初めはこのコートはジャケットみたいに短かったんです。

――鈴希については、いかがでしょう。

SCA-自：鈴希は眠い目と黒のロングの髪にしてほしいとお願いして、3、4回ラフを描いてもらいました。初めは死神という設定だったんですが、開発当時に同じように死神をモチーフにしたゲームが出てまして、真似したと思われるのも嫌なので急遽変更したんです。

――でも、美少女ゲームというジャンルだけでもこれだけゲームが出ていると、どうしても似てしまう部分が出てきますよね。

SCA-自：ええ。たしかに、どんな設定にしても細かいところで、どこかしらぶつかりますよね。でも、みんなが楽しめる作品というのはみんなの共通項をどんどん探り当てていくという側面もあるので、同じジャンルのゲームを作っているときに、肩が触れ合わないほうがおかしいと僕は思います。

――最後に、これからコンシューマ版『モエかん』をプレイする読者に向けてメッセージを。

SCA-自：コンシューマ版が出るというのは、僕的にはすごくうれしいです。『モエかん』には女の子や泣きはもちろん、推理やサイエンスフィクションまで、実はあらゆる要素が入っているので、いくつも引っかかる部分があるはずなんです。だから若い人にプレイしてもらって、ファーストインパクトを感じてほしいですね。たとえ今は気づかなくても、年を取ったときにあとから気づくことがきっとあるはずなので……。みなさんにとって『モエかん』が、そういう物語であると、うれしいです。

MOEKKO COMPANY

●「機神咆吼 デモンベイン」

メカも男も美少女も

キャラクターデザイン ● Niθ

スーパーロボットとヒロイックファンタジーが融合した
ダークな世界で、美少女とクールな男性キャラ、
そしてメカが織りなす独特のストーリー。
その魅力を、キャラ、メカともにデザインを担当したNiθ氏にうかがった。

アル・アジフ

女性キャラはカテゴリーでゴシックロリータという方針を考えたので、それに沿ってデザインしています。ギャルゲーというものを自分なりに研究したら、メインヒロインの髪はショートカットよりも腰まであったほうがいいかなと思って、こういう髪形に(笑)。やっているうちに、どんどん長くなっていったということもあるんですけれど。

GAME INFORMATION

2004.3.11 In Store!

「機神咆吼 デモンベイン」
●プレイステーション2　●角川書店 / デジターボ
●通常版7,800円、DXパック9,800円
●OVA同梱!!　荒唐無稽スーパーロボットADV
●1人プレイ
© 角川書店 / デジターボ　© Nitroplus 2003

※画面は開発中のものです。

PROFILE

●Niθ *Niθ*

1974年12月2日生まれ。血液型B型「喰えない」フリーのグラフィッカーを経てニトロプラスに入社。現在に至る。デビュー作は「某社ゲームボーイ用RPGソフト」。

緻密な計算よりも勢いをたいせつに

――『デモンベイン』はふつうの現実世界に魔法の世界、さらにメカが出てくるという非常に凝った世界観ですけれど、初めてこの世界観をお聞きになったとき、どう思われましたか？

Niθ：今までニトロプラスはあんまりギャルゲーがなかったので、「やっとギャルゲーがきた」という安心感と、「どうしよう」っていうのがありましたね。設定については、脚本の鋼屋ジンが混沌とした雰囲気の世界観が好きなので、一本調子じゃなくていろんな要素が入ったものをめざそうっていう気持ちが伝わってきました。

――難しそうだとは思われなかったですか？

Niθ：いや、僕も鋼屋も自分の作りたいものを作るんだって、天然でやっているところがあるんで(笑)。いい意味で言うと勢いを殺したくないというか、緻密に計算というのは、あまりしていなかったんですよ、当時は。今はちょっと考えるようになりましたが。

――キャラクターデザインにあたって、鋼屋さんとはどのような打ち合わせをしましたか？

Niθ：たとえば九郎だったら、あんな感じの格好をしているんだとか、デザインの大まかな方向性は決まっていました。あとは「20歳くらいだから少し大人びた感じにしましょう」とか微調整をする感じで。おおむね鋼屋が歩み寄ってくれましたね。

――Niêさんが描かれるキャラクターは、女の子から見ても親しみやすい感じですね。

Niê：それは、ずいぶん昔に女性作家さんと組んだことがあって、それから「やおい」みたいな感じが強くなってしまったというか。描いていて女性に喜ばれるのは楽しいなーって（笑）。

――女の子の服もヒラヒラしていて、かわいいですよね。

Niê：衣装とか、いろいろ勉強しているんですよ。現実世界で女の子が着ていても、かわいいって思えるように。

――でも、フリフリがありながら若干体の線が見えるという……。

Niê：それは、ゲームだからというのが多分にあります。ほんとうはAラインなんだけど、ちょっと色気を出して、ボディコンみたいにしてみました。

――ふつうはフワーッとなるはずなのに、そこが裏切られているところが印象に残りましたが、それは計算ずみなんでしょうか。

Niê：も、モチロン、計算ドオリニ決マッテイルジャナイデスカー（笑）！

苦手な女性キャラに右往左往

――この作品ではキャラクターもメカもNiêさんがデザインされていますが、メカと女の子と、どちらが得意ですか？

Niê：メカですね。ラクチンなんです、メカのほうが（笑）。メカは周りからなんと言われようがやっていて単純に楽しいです。キャラクターでは、どちらかと言えば男性キャラのほうが得意かなあ。女性キャラは「かわいくない」っていう反応もけっこうあって、なかなか悩ましいところです（笑）。自分の中にはメカ、男性キャラクター、女性キャラクター、ロリータっていうカテゴリーがあるんですが、メカに向かうほど肩の荷が軽くなっていきますね（笑）。女性キャラの場合は、右往左往してますよ。「これがはやっているんだ」と思ったら、すぐに取り入れてみたりして。

ライカ

シスターということで修道服。鋼屋が「金髪のシスターってベタなのがいい」と言ったので金髪です。メガネは僕が提案しました。「他社さんのゲームとかぶるので、やめよう」と言われたんですが、どうしても絵的に辛かったので「メガネはつける。オレが責任をとる」って、むりやり突っ込んじゃいました。責任、とってないんですけど（笑）。

ウィンフィールド

ウィンフィールドには、傷ついて主人公に支えられるっていうシーンがあるんですけど、そこにスッとイベント絵を突っ込んだ記憶が……。鋼屋ちゃん、いつもごめんね。

大十字九郎

言葉にするとなんて難しいコンセプトなんだって感じですが、彼は主人公としてできる限り薄く、しかしながら味わい深く。今回、男性キャラはへそ出しルックというのをコンセプトにしたので、マスターテリオンとか大十字くんはおなかが出てます。あと、若者系キャラは学生服から派生した衣装というのを考えていて、大十字もそれに沿ってます。

――キャラクターデザインで、Niêさんからこうしたいと提案されたことはありますか？

Niê：大きいところでは口出しはしてないと思います。うちのシナリオの鋼屋はですね、性格とか年齢とかはしっかり設定してくれるんですけど、それ以外の、髪の毛はこう、身長はこれくらい、どんな服を着て、とかいうことは、まったく言わないんですよ。基本的に向こうの設定があって、こっちがそれを捏ねて絵にしたら、今度は鋼屋が「Niêさんはこう捉えるんだ」と、それを還元してシナリオを書き、それを見た私がまた還元したキャラを描いて……という感じでした。なので、キャッチボールっていうよりは、投げてみてからどうしようって考えてるみたいな。当然、譲れないラインというのは向こうにもこっちにもあるんですが、それは自然に、お互い感じ合ってやっているという……やっていたと思います（笑）。

「天才の俺」と「ダメな俺」

――今回の移植にあたって、Niêさんはどのような役割をなさったのでしょうか。

Niê：追加原画とコンシューマ版に合わせたデザインなどの変更。あとは特典のOVAの仕事がありましたね。OVAには新規のキャラがサブキャラを含めて5人くらい出てくるので、キャラ原案というかラフを描いてます。

――となると、かなりたいへんだったのでは？

Niê：なんか遠い目をしてしまう（笑）。いや、まあまあ多かったですね。版権イラストとか販促ポスターとか、いろいろたくさんあったので、たいへんではありました。

――自分的に「ここはうまくいったなあ」という部分はありますか？

Niê：男性キャラクターは今回強く打ち出していこうと考えていたので、前回絵として消化できなかった部分とか、追加できなくて悔しかった部分は、自分の中ではクリアできていると思います。ユーザーさんに「ここのシーンに絵がない」と言われたところも追加しているので、そっち方面は及第点かなあと思いますね。女性陣はまた絵柄がころころ変わってですね、困っちゃったなーって感じだったんですけれど。

――女の子だけ変わるんですか？

Niê：まあ、少なくとも原画家はふたりいるな、と言われるくらいには（笑）。もちろん男性キャラも、半年、1年のブランクがあるので変わってるんですけど、女性キャラほど雰囲気が違うみたいなことはないと思います。でも、自分なりにユーザーのみなさんが食べやすいように料理し直してるつもりなので、悪いほうには変わっていないかな、と思いたいですね（笑）。

――ここを見てほしいというセールスポイントを教えてください。

Niê：えーと、自分の領域ではないんですけど、ムービーでデモンベインがしっかり動いています。シナリオと絵だけよりも動いていたほうがわかりやすいので、ぜひ見てほしいところです。あと、アウグストゥスってキャラクターがいるんですけど、自分の中では絶対若本（規夫）さんの声でというイメージがあったんです。鋼屋とも

バッチリ意見が一致して「そうだよねー、若本さんだよね」って。それで「若本さんに近い声で」って発注したら、本物の若本さんがきてしまって、思わず画像を一点追加してしまいました。アウグストゥスみたいなキャラは自分が大好きなんで、こだわりました。

―― それはぜひチェックしなくては。

Niθ：是が非でもって感じです。

――ご自分の仕事に関しては、いかがですか？

Niθ：僕ですか？　僕は描いてから3日間くらいは「俺って天才だな」と思うんですけど、3日後くらいに「やっぱりだめだね」って思っちゃう、変わった人なので……。

――自分の絵にたいする評価が厳しいですね。

Niθ：厳しいというか、切り替えが早いんですかね（笑）。僕はなぜか自分ダメ出しが大好きな人間なんですよ。でも、人間って矛盾した生き物じゃないですか。天才の俺とダメダメな俺。釣り合っているんじゃないですかね。大体ダメ人間の方に偏っておりますが（笑）。

――Niθさんは女の子を描くときに、どんなところに魅力を感じますか？

Niθ：体のラインでしょうかねえ。個人的には、やっぱりムチムチしてるほうが好きです。でも幼いキャラだとそうもいかない。描いていて楽しくないので、脂肪はついてないんだけど肉づきをよくしてしまいます（笑）。

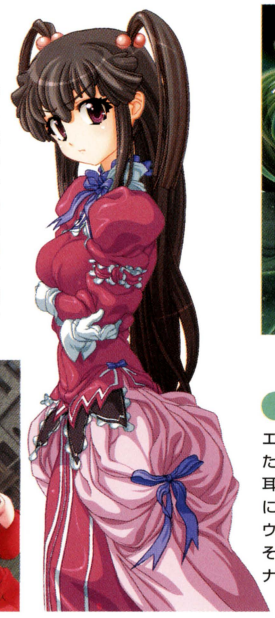
――では最後に、キャラクターデザイナーとしての今後の目標をお聞かせください。

Niθ：いろんなことをやりたいし、できるようになりたいという気持ちがあるので、いろんなジャンルに挑戦してみたいですね。今回の『デモンベイン』でもユーザーの方と意識が違ったところもあったので、いろんなことを知っておきたいです。完璧をめざすわけではないし、できなくてもいいんですが、挑戦はしてみたい。ああ、なんか最後になって、まじめなことを言ってしまった（笑）。

――お忙しいところ、ありがとうございました。

覇道瑠璃

いちおうゴシックの流れにのっとりつつ、若草物語をイメージして、自分なりに練り上げた結果……ぜんぜん違うものになってます。コンセプトはしっかりしていたほうがいいんですけど、出来映えを見て絵としておもしろくない場合などには、どんどん変えてしまうので。それから、瑠璃は途中から衣装が変わりますので、お楽しみに。



エルザ

エルザは、前髪を短くしてみたり、顔に模様を入れたり、耳を長くしてみたり、個人的にいろいろ遊んでいますね。ウェストがドクターなので、それと組になるというワケでナース衣装がベースです

ドクター・ウェスト

ウェストは、鋼屋としてはもっとクールなキャラを考えていたんですけど、「我が輩」とか「～である」とか言っているんです。自分的には、そういうヤツはお笑いキャラ以外になかろうと思っちゃったわけで、こうしちゃった、みたいな。そうしたら鋼屋も変化球をちゃんと打ち返してきたので、あんなキャラクターになってしまいました。

マスターテリオン

マスターテリオンは元ネタがあったので、髪が金髪だとか背中に6の数字がついているとかいうのは決まっていました。お耽美キャラは得意なので、「やりすぎですよ」っていうくらいがんばりました。おおむね男性キャラについては誰も止めなかったんで、かっ飛ばしているんですが……。

●「グローランサーIV Wayfarer of the time」

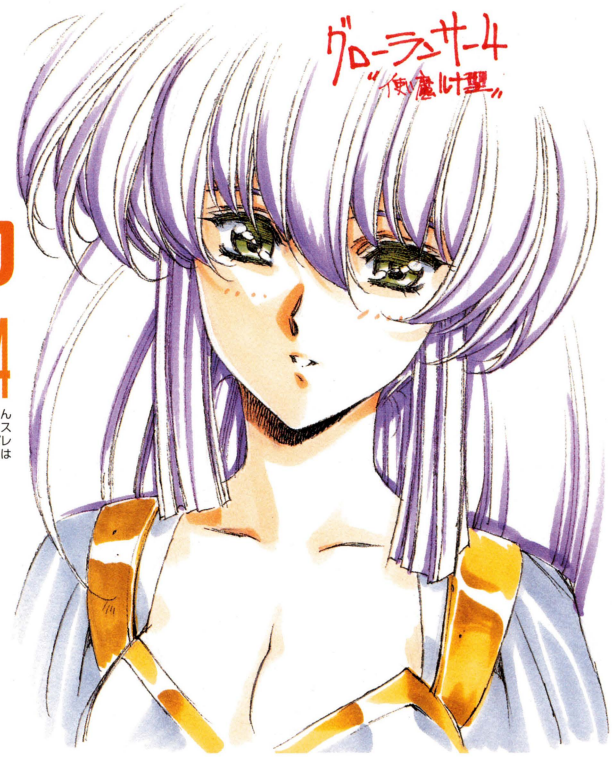
キャラクターデザイン ● うるし原智志

当社比(?)1.5倍の魅力

シリーズ4作目を迎えてキャラクターデザインを起こすにあたり
うるし原氏は最初にふたつのコンセプトを決めていたという。
ひとつは『ラングリッサー』への回帰。そしてもうひとつは……?

PRESENT FOR YOU P.74

うるし原智志さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは74ページ。



GAME INFORMATION

Now In Store!

「グローランサーIV Wayfarer of the time」
●プレイステーション2
●アトラス
●6,800円(通常版)
●ノンストップドラマチックRPG
●1人プレイ
http://www.atlus.co.jp/cs/game/pstation2/gl4/
©ATLUS/キャリアソフト1999,2003

PROFILE

●うるし原智志 *Satoshi Urushihara*

1966年2月9日生まれ。広島県出身。血液型O型。アニメーター(自称)。OVAを中心に作画・演出・原作に携わり、ゲームやコミックでも活躍中。代表作『プラスチックリトル』『極黒の翼バルキサス』『ラングリッサー』『キラリティー』『グローランサー』ほか。最新刊はコミック『ダーククリムゾン』第3巻(講談社)。本誌でもイラストエッセイ「ハンプトンハウスだより」を連載中。

『ラングリッサー』の世界への回帰

――キャラクターを起こすにあたって、今回とくに意識されたことはありましたか?

うるし原:最初に、ふたつ決めたことがあるんです。まず女性キャラの服は露出を当社比1.5倍にする(笑)。もうひとつは『ラングリッサー』(以下『ラング』)の世界に近くするということです。『グローランサー』(以下『グロー』)の『I』では『ラング』っぽさを切り離したところがあるんですが、『グロー』も4本目まできて『ラング』を知らない人も出てきてるはずなので、そろそろいいだろうと思って。当社比1.5倍というのも『ラング』に近づけるという意味もあったんです。でも1.5倍でやったら、直しがいくつもきちゃいました(笑)。

――制作会社に怒られなかったんですか?

うるし原:キャリアソフトさんは、僕が「これでいきます」と言うと、よほど問題がない限りは「わかりました」と言ってくれるんですよ。

――それだと、かえって不安になりませんか?

うるし原:いや、逆にこっちも「絵的な部分での責任は全部取るから」というつもりでやれるので、楽なんですよ。これが中途半端に「ここはお任せします。でもこれはやめてください」と言われちゃうと、できあがったキャラがよくなかったりしたときに僕が責任を負えなくなってしまう。そういう意味ではこの仕事は非常にやりやすいです。僕のほうで考えなくちゃならないことが多くて、やりがいもありますし。

主人公はアトラスふうに……

――今回のヒロインについて教えてください。

うるし原:僕的にはレジーナ、フレーネ、イライザの3人が今回のメインのヒロインだと思っていて、最初にこの3人に世界観を割り当てたんですね。フレーネは『ラング』の世界を踏襲するキャラクター。レジーナは今までの僕の絵の延長線上にない、まるっきり新しいキャラクター。イライザが今回の『IV』の世界を表すキャラクターというふうに考えています。

――主人公のクレヴァニールについては、どのようなイメージでデザインされたのですか?

うるし原:前作までは主人公についての注文はなかったんですけど、今回は『グローI』の主人公にイメージを近づけてほしいという注文があったんです。自分の絵に似せるというのは楽そうに思えるかもしれないけれど、まじめに考えると難しいんですよ。近づけようとするとそのまま元のキャラになっちゃうし、かといって少しいじったくらいだとパチもんになっちゃう。明らかに新しいキャラクターであり、残像として『I』の雰囲気をもっているという落としどころが見つからなくて、非常に困りました。で、『III』のときに次回作の主人公はもっと「アトラスふう」にしようと思って僕が勝手に描いていたキャラクターがあったので、それを出してみたんです。僕の中では『I』の主人公のイメージとはちょっと違ったので、それに近づけるべきか新規で起こすべきかと最後まで悩んでたんですが、「もう待てません」ということで出してみたら気に入ってもらえたんですね。

――「アトラスふう」というのは?

うるし原:ちょっとおしゃれで、渋谷あたりを歩いてるような高校生くらいの男の子、というイメージです。『メガテン』とか、オッシャレーな主人公が多いじゃないですか(笑)。

――今回のお気に入りキャラなどは?

うるし原:毎回それぞれに思い入れがあるのでこの子が一番というのはないんですけど、描いていておもしろいのはレジーナですね。従来の僕の絵とは少し違うでしょう。ほっとくと今の絵に近づいちゃうのを「違うんだ、違うんだ」と意識しながら描くのが、おもしろいんです。

――最後に読者へのメッセージを。

うるし原:あまりゲームに詳しくないので、足を引っ張っていなければいいなあ、イメージが違っていなければいいなあ……と思いつつも、いつも好き勝手にやっているんですが(笑)、みなさんに楽しんでいただければ幸いです。

イライザ

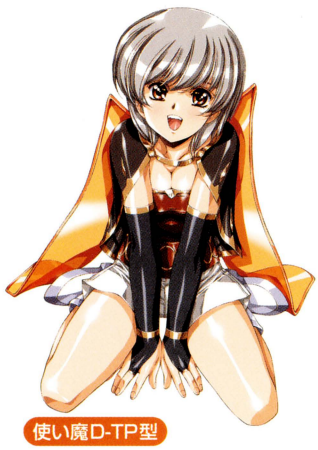
『グローIII』にアネットというキャラクターがいたんです。活動的な子だというので、ドレスの裾を自分でバサッと切って「自分を連れていってくれ」と言う……というのを提案したんですけど、シナリオがもう出来上がっていて変更できなかったんですね。で、今回はそれをイライザでやりましょう、と。でもそれはアネットで考えてたネタなので、また考え直さなくてはいけない。それに加えて『グローIV』の世界を代表するキャラクターだというので、なかなか落としどころが見つからなかったキャラクターです。二転三転して、最終的にクリーンナップするときにまた直しました。

レオナ

注文は「ケモノ娘」でした。語尾に「にゃ」がつくので自分の名前も「レオニャ」って言っちゃう。それならネコ科かなあ、と。この服、最初はヒモのビキニで、おなかの部分が出てたんですね。隠すところは隠してるからいいだろうと思ってたんだけど、「これはマズい」ということになって、結局、おなかの部分も同じ処理で塗っちゃいました（笑）。

シルヴァネール

制服があるので服を考える必要もないし、メインのヒロインでもないので気楽にできました。ヒエンというキャラクターの姪なので、ちょっとそっちに合わせようかなという方向で考えました。ヒエンていうのは居合いの達人のジジイなんですけど、外見が似ててもしょうがないので（笑）、二振りの日本刀を持たせてみました。唯一悩んだのが、服装が決まってるので露出度当社比1.5倍にできないじゃないか、ということ。結果的にいちばん露出が少なくなりました（笑）。



使い魔D-TP型

『グローI』の使い魔ティピのイメージで、という要望でした。ぱっと見にティピに見えなきゃいけないけど、でも明らかに違うというキャラを作らなきゃいけないので、非常に困りましてねえ（笑）。「まんまじゃん。ネタが尽きたか？」とかネットで見たときには「いや、こういうオーダーなんです」って（笑）。でもまあ、一発でわかったというのは、それはそれでよかったのかもしれないです。

使い魔D-LN型

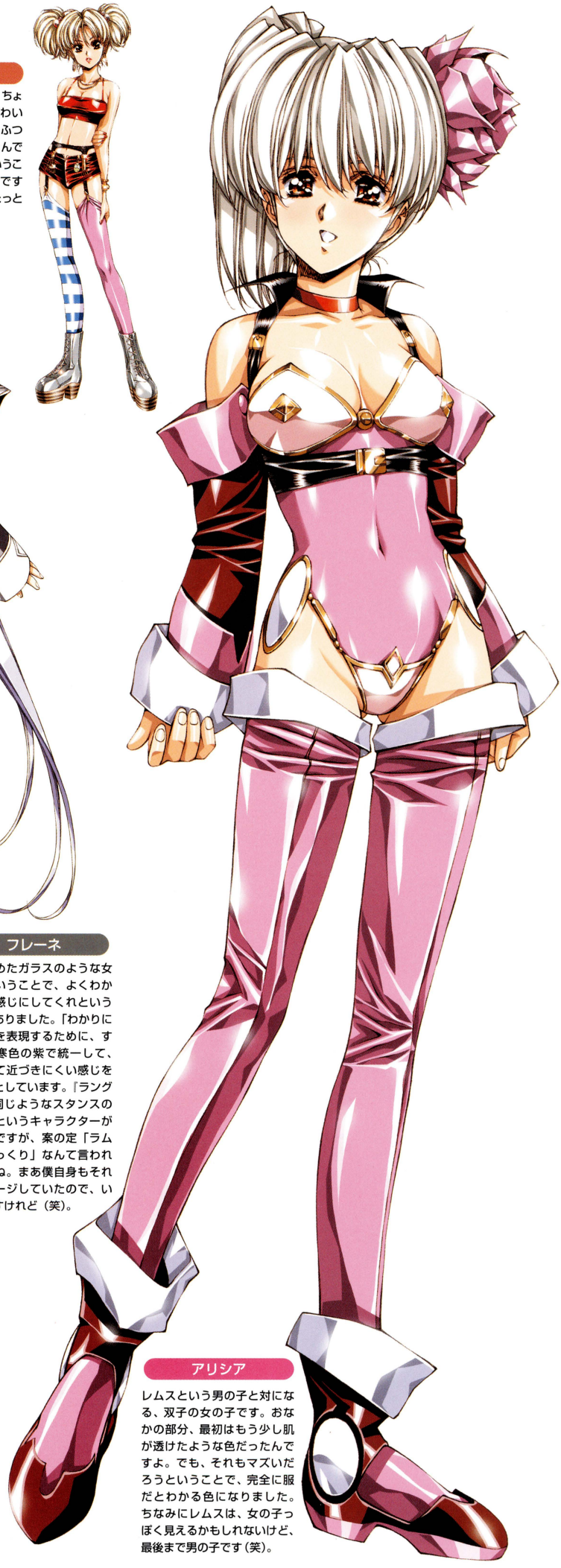
『ラングIII』のルナのイメージでというオーダーだったんですが、『ラングIII』ってもう9年くらい前なんで、描こうと思っても描けないんですよ、絵が変わってるから。コスチュームは若干イメージを残しながら変えたんですが、顔はどうしても似ませーん、という感じ（笑）。でもネットで「ルナのパクリじゃん」と書かれてて「おお、わかってくれたか」と（笑）。自分の以前のキャラクターに似せてくれというのが、実はいちばん難しいオーダーなんですよ。

レジーナ

今までの僕の絵とは少しイメージが違うんですが、ちょっとコギャルっぽい感じを出しながら、あくまでかわいらしさを感じさせる女の子をめざしました。最初はふつうのビキニの上にパレオみたいなのを巻いていたんですよ。でもそれだとパンチラ扱いでNGになるということで、今の形に直したんです。あと、個人的なことですけれど、いのまたさんの『テイルズ』の雰囲気もちょっと入れちゃおうかな、みたいなのもあったりして（笑）。

フレーネ

謎を秘めたガラスのような女の子ということで、よくわからない感じにしてくれという要望がありました。「わかりにくさ」を表現するために、すべてを寒色の紫で統一して、絵として近づきにくい感じを出そうとしています。『ラングV』に同じようなスタンスのラムダというキャラクターがいるんですが、案の定「ラムダにそっくり」なんて言われましたね。まあ僕自身もそれをイメージしていたので、いいんですけれど（笑）。



アリシア

レムスという男の子と対になる、双子の女の子です。おなかの部分、最初はもう少し肌が透けたような色だったんですよ。でも、それもマズいだろうということで、完全に服だとわかる色になりました。ちなみにレムスは、女の子っぽく見えるかもしれないけど、最後まで男の子です（笑）。

●「Remember11 -the age of infinity-」

容姿で自己主張しないように

キャラクターデザイン●左

上質なミステリー作品として評価の高い『infinity』シリーズ。
その最新作のキャラクターデザインを手がける左氏は、
世界観や設定を壊さないようにデザインを心がけたという。

GAME INFORMATION
2004 Spring In Store!
「Remember11 -the age of infinity-」
●KID
●価格未定
●サスペンスアドベンチャー
●1人プレイ
http://www.kid-game.co.jp/infinity
©KID

「サスペンス」に戸惑いながら

――どんなきっかけで『Remember11』のキャラクターをデザインすることになったのですか？
左：いちばん最初のきっかけはメールをいただいたことです。ホームページや同人誌の絵を見て、作風を考慮したうえで声をかけていただきました。
――ジャンルが「サスペンス」だということで、戸惑いなどはありませんでしたか。
左：漠然と「サスペンス」と聞いたときは戸惑いました。KIDさんは多くの恋愛ものをリリースされていたので、そのイメージが強くて。一口にサスペンスといっても、どのようなサスペンスなのかイメージできませんでした。けれども詳しいお話を聞いていくうちに、漠然と思い描いていたサスペンスより、意欲をかき立てられるものになっていきました。
――サスペンスアドベンチャーというジャンルの特性上、設定などは細かく決まっていたと思いますが、デザインはどのような段取りで進行したのでしょうか。
左：最初に資料をいただいた時点で、すでに細かいところまで設定が決まっていました。それからデザインに入ったのですが、作業を進めている最中でも設定の変更はありました。
――左さんのほうから発案した部分などは、あるのでしょうか。
左：舞台の設定や話の入り組みに合わせて練られたキャラなので、根本の部分で発案することはありませんでしたけれど、服装や髪形など容姿の部分に関しては自由に描かせてもらった部分が多かったです。

練り込まれた世界から外れないように

――『infinity』は一作ごとにキャラクターデザインの方が違いますね。その点で難しかったということはありませんでしたか？
左：一作一作は独立してるとはいえ、シリーズもののある一作だけを手がける、といった仕事は初めてなので、とても新鮮でした。プレッシャーは当然感じますが、自分らしさや力が出しやすい環境を作っていただいたので、気持ちよく作業ができました。
――とくにこだわった点などはありますか。
左：容姿で作品の特徴を出すことは、あまり考えませんでした。練り込まれた世界から外れてしまうと台なしになってしまうと思ったので、全体的に地味だと思います。ほんとうに細かい洋服の部分や髪飾りなどを、アクセントとして遊んでいる程度です。容姿で自己主張することはなくても、意識して見たときだけ気づく点がある……、なんて具合になればいいと思って描きました。
――いちばんデザインしやすかった、または描きやすかったキャラクターは誰ですか？
左：描きやすかったというか、いちばん迷うことがなかったのは悟ですが、純粋に描きやすかったのは穂鳥です。逆にいちばん悩んだキャラは、ゆにです。ゆに本人もそうですが、ふだん着がほかのキャラよりも奇抜なので、世界観を壊さないように気をつけることと奇抜さの折り合いで悩みました。
――個人的にお気に入りのキャラクターがいたら、教えてください。
左：以前は描きやすさから穂鳥だったのですが、最近では鈴です。ゲームが発売されてない現時点では、キャラクターの判断材料が名前や趣味などのデータとビジュアル面だと思います。そ

の現段階ですと……なんとなくですが、いちばん注目されていなさそうな気がするので、親心というんでしょうか、応援の意味合いも含めてお気に入りです。あと、描いていて楽しかったキャラは悟と鈴です。大まかな設定だけを見ても、シャープじゃないですか。容姿もそうしましたが、鋭いキャラは大好きです。

――最後に、発売を楽しみにしているファンへのメッセージをお願いします。

左：今はキャラを見てもらうのに設定やビジュアルしかありませんが、ゲームをプレイしたあとだとキャラの見方が変わると思います。まだ描かせていただくものがありますので、私もがんばって描きます。ゲームが発売されたら、ぜひプレイしてみてください。

PROFILE

●**左** *hidari*

5月28日生まれ。神奈川県出身。血液型A型。
同人活動を経て「メガフリーク」（FOX出版）にてデビュー。代表作は『モンスター・コレクション』。辛い物が好き。「ハバネロ食べてます。発売前から注目していましたが、いざ発売されると周りでも食べてる人多いです。実際、おいしいですしね。以前はお菓子を食べることはあまりなかったのですが、激カラムーチョからハバネロと引き続いております。そのおかげで久々に会う人には、「太ったね」と言われるようになりました……。運動しよう」。
http://www3.ctktv.ne.jp/~yosida-p/

80ページから左氏のキャラクター設定画を掲載しています。

PALETTA INTERVIEW ■

MEZZO

YASUOMI UMETSU

合わせ鏡のようなふたり

●「MEZZO」—メゾ—

原作・監督・キャラクターデザイン ● 梅津泰臣

独特な世界観と個性的なキャラクターを生み出してきた
梅津泰臣氏のテレビアニメシリーズ『MEZZO』が始まった。
13話という限られた話数の中で梅津氏は何を描こうとしたのか。

ANIME INFORMATION

Now On Air!

「MEZZO」

- TVK(神奈川) 毎週日曜日25:00～25:30
- TVS(埼玉) 毎週日曜日24:20～24:50
- CTC(千葉) 毎週日曜日23:30～24:00
- SUN(神戸) 毎週火曜日24:40～25:10
- KBS(京都) 毎週水曜日25:55～26:25
- TVA(名古屋) 毎週木曜日25:28～25:58

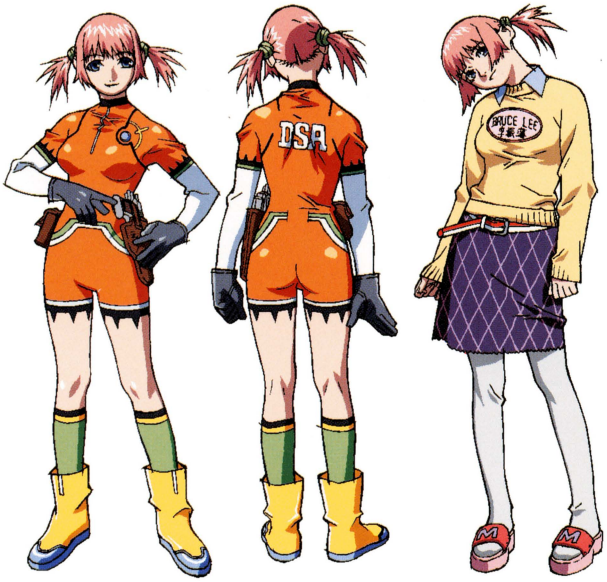
http://mezzo-tv.net/

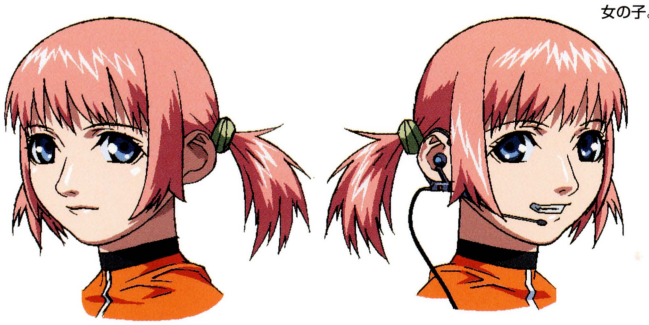
PROFILE

●**梅津泰臣** *Yasuomi Umetsu*

福島県出身。血液型A型。ENTERTAINMENT ARTIST。
代表作は『幻魔大戦』『ロボットカーニバル(プレゼンス)』『A KITE』『メゾフォルテ』。『A KITE』は『トリプルX』のロブ・コーエン監督の手によってハリウッドで実写化が決定。
『A KITE』の実写化については、タイトルだけは変えないでほしいと伝えたのですが、あとはどう料理されてもいいと思ってます。キャスティングなども含めて、どうなるのか非常に楽しみにしています』。

© 2003梅津泰臣／「MEZZO」製作委員会

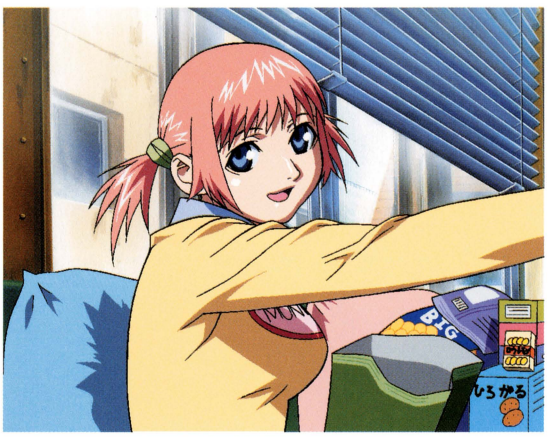




Mikura Suzuki

鈴木海空来

ブルース・リーをこよなく愛する少林寺拳法の達人で、コルトGMを愛用する射撃の名手でもある。家出中に警官を負傷させて逮捕され、刑事だった黒川と知り合った。負けず嫌いで無愛想だが、実は人一倍寂しがりやで、思いやりもある女の子。



近未来の東京。一見、現代と変わらない街並みの陰には、混沌とした闇がわだかまっている。低下する犯罪検挙率。増大する社会不安——。そんな東京のとある雑居ビルの屋上に、改造ロンドンバスが据えられていた。それは合法・非合法を問わずに危険仕事の代行を請け負うDSA（DANGER SERVICE AGENCY）の事務所であり、またDSAのメンバー3人の住居でもあった。

少林寺の達人で射撃の名手でもある美少女、海空来。懲戒免職になった元刑事で事務所の開設者、黒川。パンクな外見ながら明晰な頭脳をもつエンジニアの原田。「命を落としかねない依頼だけは受けない」がポリシーのはずなのに、なぜか命がけの仕事ばかりになってしまうこの3人のもとに、今日も新たな仕事の依頼が——。

『MEZZO』は、OVA『メゾフォルテ』のテレビシリーズ化作品だ。テレビシリーズでは、新たにいじめられっ子の美少女と美形の殺し屋がレギュラーに加わり、世界観と物語に新たな厚みを加えている。両作品の原作・監督・キャラクターデザインを務める梅津泰臣氏に、新キャラクターやテレビシリーズでの新たな試みについてうかがった。

「引き」になるキャラクター

——『MEZZO』では『メゾフォルテ』の3人に加えてメインのキャラクターが増えていますね。

梅津：ええ。基本的な骨格は『メゾフォルテ』と変わらないんですが、テレビの場合は13話ありますね。その13話をOVAの3人の主人公だけで回すこともできるんですけど、多くの人たちに見てもらいたいという意味で、もう少し間口を広げるために、新たに「あさみ」という女の子を登場させました。それによって人間関係が少し複雑になり、話に厚みが出て、作品としての膨らみが出ているかなという気がします。

——間口を広げるというのは、一般受けも狙うというような意味なんでしょうか。

梅津：その要素もあります。実際、引きキャラも多少は必要だろうと言われましたし。まあ僕も、それはそんなに嫌いじゃないので「あ、いいですよ」っていう感じで（笑）。今はやりの「萌えキャラ」的な扱いじゃなくて、物語の中でちゃんと機能する形であればいいかな、と。

——どういう立ち位置で機能させようと思われたのですか？

梅津：主人公の海空来という女の子がかなり強烈な性格なので、『メゾフォルテ』のときから「とっつきにくい」という声があったんです。だからテレビシリーズではもう少しマイルドなキャラクターがいたほうがいいんじゃないかということで、あさみという海空来と対照的な女の子をひとつの物語の中に入れてみたんですよ。そのふたりの女の子の見せ方でドラマを膨らませようかなと考えました。

——あさみは、梅津さんのキャラクターとしては珍しいタイプですね。

梅津：ええ、たしかに。僕が関わってきたのはアダルトチックなものが多かったですから、こういう子どもが出てくることってほとんどないですね。性格設定も含めて、初めてに近いです。

——新しいタイプの女の子が絡んできたことで、キャラクターの描き方や物語の展開上、新しい試みなどをされているのですか？

梅津：そうですね。僕の中には、ある種固定化したヒロイン像っていうのがあるんですが、その延長線上で描いていく部分と、あさみを対比させて海空来をさらに強調したいという部分がありました。いわば合わせ鏡みたいなものを用意したらおもしろいかなと思ったんですね。でも、あさみは今までの僕のキャラクターとはちょっと違って見えるんですけど、基本的に根っこは同じで、どんどん成長していくんですよ。テレビシリーズが1話から最終話へと進んでいく中で、キャラクターの性格がどんどん変わっていく。その変遷の歴史が見えるようにしていこうかな、と考えています。

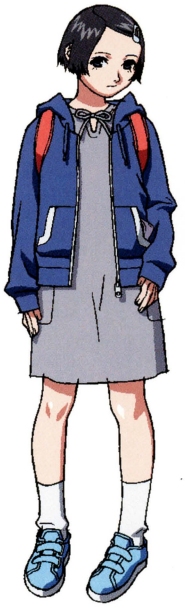
——以前『メゾフォルテ』についてお話をうかがったとき（「Karen VOL.1」弊社刊）、海空来がスタッフに受けが悪かったみたいなお話がありましたね（笑）。

梅津：描くのがなかなか難しいみたいで、似ないらしいんですよ（笑）。それに性格的にも男を引っ張っていくタイプの女の子ですからね。相棒の黒川と原田がだらしない感じなので、どうしてもこういう性格になるという部分もあると思うんですけれど。今回のあさみはアニメーターさんに人気があるんですよ。「描きやすい」「描きたいなあ」って。でも小学校6年生に設定して

Asami Igarashi

五十嵐あさみ

小学校6年生。消極的でクラスになじめず、いじめられても反撃もできずに暗い日々を送っていた。が、仕事中の海空来に出会って以来、海空来にあこがれて事務所にやってくるようになる。原田をめぐって、海空来とビミョーな雰囲気に……。



あるのに、とんでもなく色っぽく描いてくる人がいるんです。「ちょっと気をつけてくれよ」とは言ってるんですけどね、非常にアブナい方向に行きそうな気が……（笑）。

――新しいキャラクターということでは、魚眼の和外もいますね。

梅津：魚眼の和外もあさみと同じで「引きがほしい」と言われました（笑）。僕がつくる男性キャラクターって、むさいというかオヤジが多いものですから。原田は若いんですけど、見た目がパンク風で、あまり女性ユーザーの方たちの支持は得られそうもない。そこで「ひとつ、影のある二枚目を出そう」と（笑）。まあ、出すからにはそれなりのドラマを背負わせて、ただの飾りでは終わらせないつもりですけれど。

――キャラクターを増やして13話というシリーズを構成していく上でのご苦労はありますか？

梅津：当初はキャラクターを増やして、それぞれにスポットを当てて、世界観、内容を含めて膨らませることができるかなと思ったんです。でも実際にやってみたら、13本という本数が意外に少ないということがわかりまして。13本のうちゲストがメインの話というのがどうしてもあるんですが、それとレギュラーの話がうまくマッチングしていかないんですね。13話では当初考えていたことの半分くらいしか描けない、意外に描き込めないんだなあというのが実感です。なかなか難しいですね。

キャラに命を吹き込む日常生活の描写

――ある程度長く続くテレビシリーズとOVA作品とでは、つくり方やキャラクターの描き方になにか違いがあるのですか？

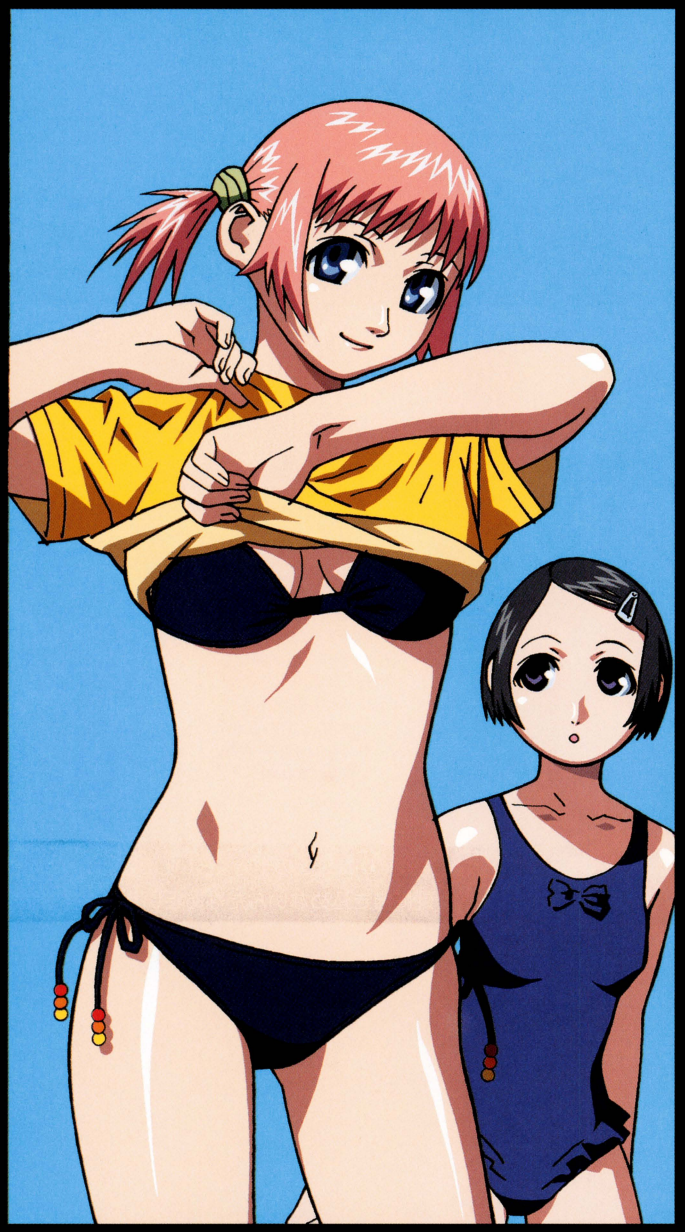
梅津：この作品に限っていうと、『メゾフォルテ』をやっている時点ではOVA2本の中にすべてを集約したいという気持ちがあったんです。基本的にOVAは一発勝負というところがあるので、ぎゅうぎゅうに詰め込んで、という感じでした。もちろん、ものづくりというのは思ったとおりに進まないものですから、いろいろ悔いが残ったこともあったんですけれど。僕はどちらかというとキャラクターのアクションとか、そういうトリッキーな部分じゃなくて、日常の部分を描いていきたい気持ちが強いものですから、ほんとうは『メゾフォルテ』でもそういう部分をもっと描きたかったんです。でも、それをやると話が終わってしまうので、OVAではストーリー優先で描いていくことになります。それに対してテレビの場合は話が長いですから、キャラクターの生活とかふだんの行動とかを含めて、いわゆる人間的な描き方ができるかな、いろいろな部分でキャラクターに厚みを加えられるかな、という気がしたんですけれど。

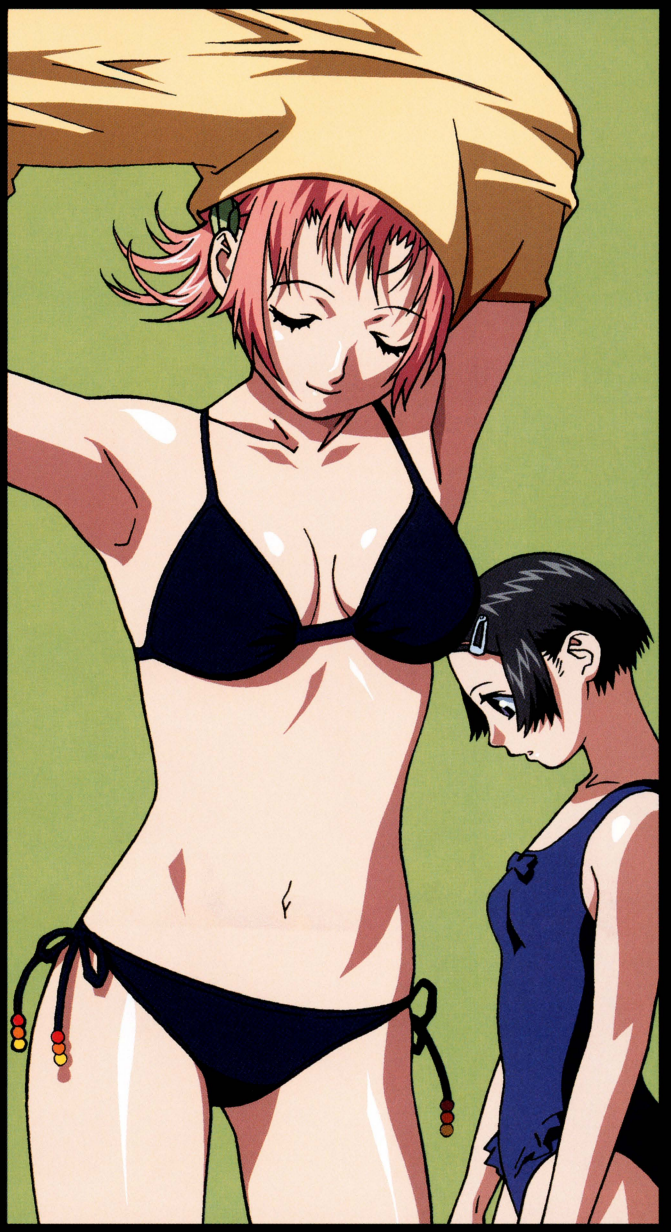
――なぜ日常生活を描きたいのでしょうか。

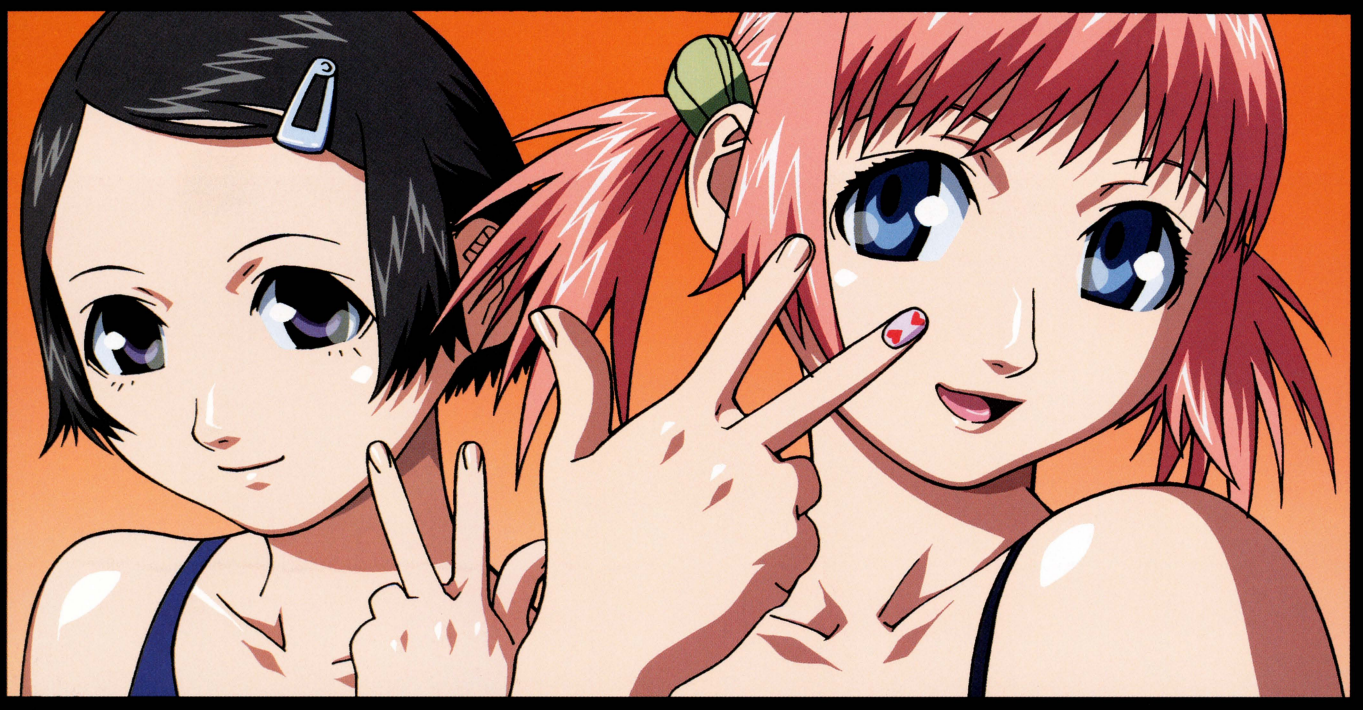
梅津：宮崎（駿）さんの作品にも食事のシーンが

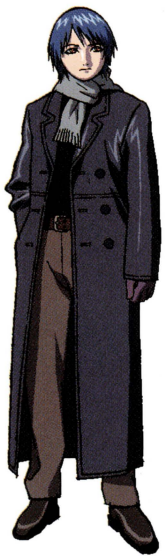
FREE AND EASY

ILLUSTRATED BY YASUOMI UMETSU
COLOR COORDINATED BY KIMIKO KITAZAWA





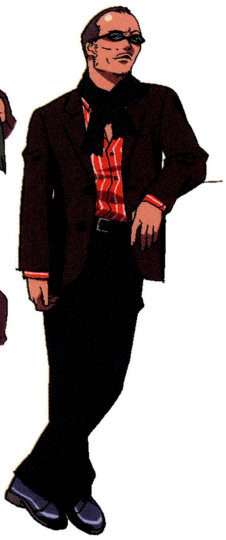




Kazuto, the Fish-eye

魚眼の和外

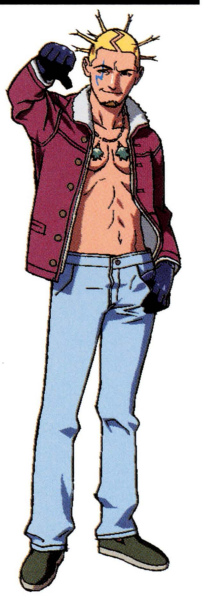
ライフルから針までターゲットによって殺し道具を使い分ける超一流の殺し屋。誰もが認める美少年だが、本人は自分の容姿を嫌悪している。黒川の命を狙ったことからDSAのメンバーと関わりをもち、海空来に生まれて初めての恋をするが……。

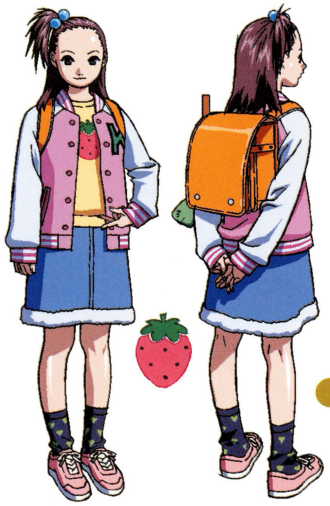


Tomohisa Harada

原田智久

腕のいいエンジニアだが、そのせいで逮捕されて黒川と知り合う。見かけによらず頭脳明晰、身体能力にも優れるが、海空来には遠く及ばない。そこはかとなく海空来にアプローチしているが、まったく相手にされず悶々とする毎日。





あさみの同級生

Kenichi Kurokawa

黒川健一

元刑事。ある事件で懲戒免職になったあと、署内の暴露本を出版。その印税で危険代行業の事務所を始めるも、現役時代の後遺症があるため肉体仕事はすべて海空来と原田にお任せ状態。うどんが大好物なので、ニックネームはヌードル黒川。

頻繁に出てきますけれど、ああいうのを見てると非常に生活感があるというか。見ていてこっちも食べたくなったりとか、気がつくとニコニコして見ていたりとか、そういう生理的気持ちよさがありますよね。ですから『MEZZO』の場合でも、ものを食べるとか眠るとかいう人間の生理的な欲望を、日常生活の部分でどうしてもやりたかったんです、キャラクターに命を吹き込むために。まあ、トイレは別ですけど(笑)。『MEZZO』の第1話でもそういうシーンがあるんですけど、そこが成功していれば以前よりも大きく一歩踏み出せるかなと思ってるんですよ。

――ありふれた光景なだけに、描き方が難しそうな気がします。

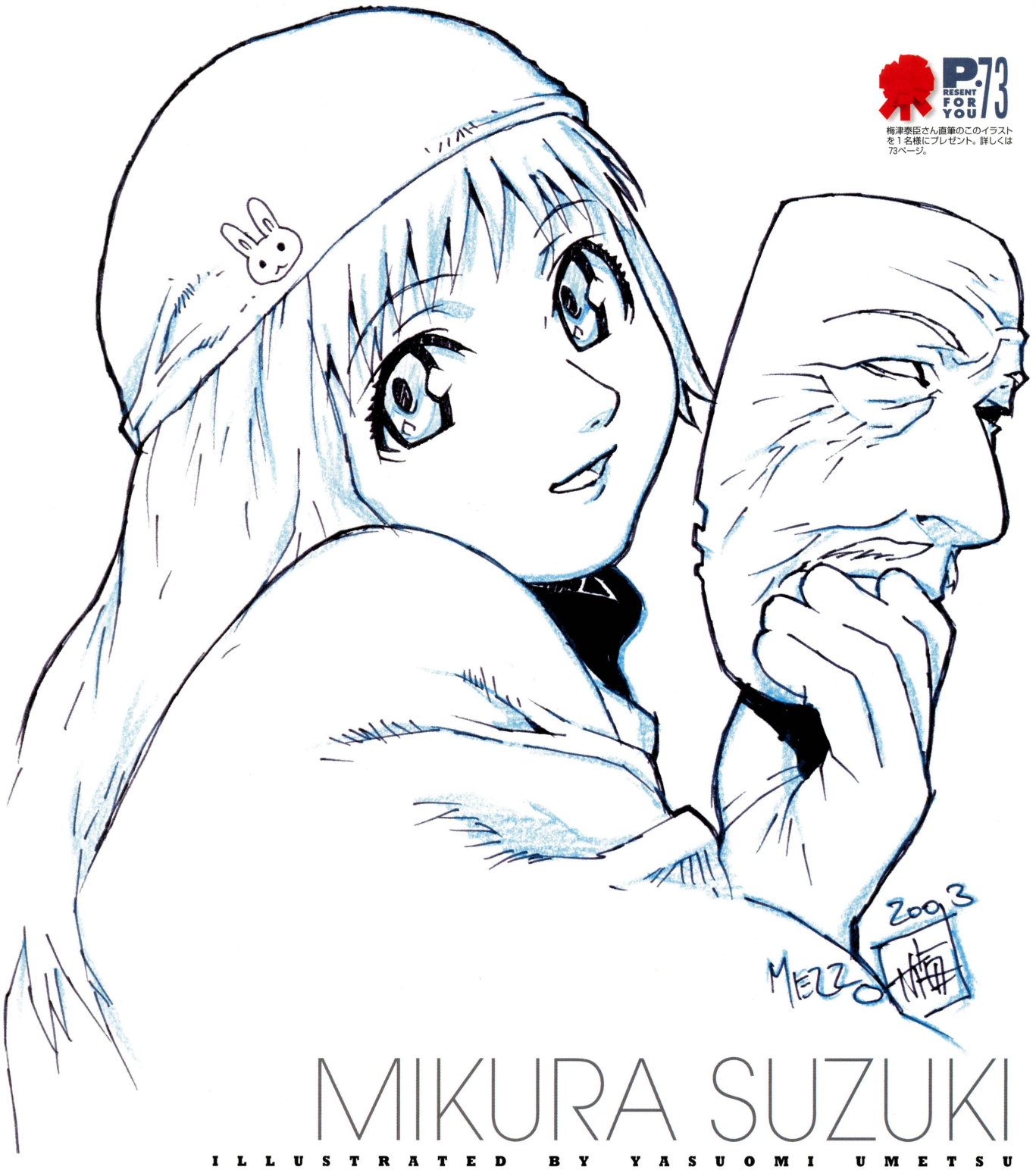
梅津：とくに食べるシーンというのは重要だと思ってるんですけれど、これがまた非常に難しいんですよ、描くのが。なかなか食べ物がおいしそうに見えなくて。そこをどうクリアしていくか……。今回はちょっとできなかったんですけれど、もし『MEZZO』が2クールあったら海空来と黒川、原田の3人の日常生活だけで終わる話を1本やりたいなと思ってたんですよ。特別なドラマもなくて、朝起きて夜寝るまで。DSAっていう事務所があるんですけど、その中の3人の行動だけを淡々と追っていく。ほんのささいな、ちょっとした出来事はあってもいいんですけれど、それだけで延々と……という話をやってみたいですねえ。

――たしかに13話では、そういう話をやる余裕はなさそうですね。

梅津：ええ。でも今回の13本の中では、話のバリエーションだけでなく、たとえばSFあり、ファンタジーあり、ホラーありと、いろんなジャンルを描いてみたんですよ。そうやって描いてみると「あ、こういう切り口もあったな」というのが次から次へと見つかるんです。で、やっぱり13話はちょっと短いなという……。それでも、与えられた時間の中でいろんな世界が描けたかなとは思ってるんですけれど。

――日常生活というと、アイキャッチもおもしろいですね。

梅津：ええ。ふだん見られないキャラクターの



P.73 PRESENT FOR YOU
梅津泰臣さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

MIKURA SUZUKI

ILLUSTRATED BY YASUOMI UMETSU

日常をアイキャッチで描いています。あと、オープニングですね。『MEZZO』の世界観から予想されるイメージを覆すようなオープニングなので、たぶん見てる人は「え！？」という感じになると思うんですよね。「こんなオープニングでいいの？」って。絵的にも凝っていて、力のあるアニメーターの方にお願いしています。やっぱりオープニングがショボいと、ちょっとね（笑）。その作品の顔ですから。

――主題歌には梅津さんも関わっていらっしゃるんですか？

梅津：曲の担当はBARNABYSという3人組の女性グループなんですけど、オープニングはシナリオと絵コンテを渡して「世界観に沿った歌詞にしてくれ」という話をしたので、ある程度『MEZZO』という世界観に立脚した歌詞になってるんですよね。エンディングに関しては彼女たちの好きにやってもらったので、非常に独立した雰囲気に……失恋の歌みたいになっていて、おもしろいですよ（笑）。

――本編だけでなく、オープニングからアイキャッチ、予告まで目を離せないですね。今年は、年明け早々『MEZZO』が始まって、あとは映画のお仕事があるとうかがっていますけれど。

梅津：そうです。今年は、まず『MEZZO』13本をきちんと作り終えるというのが、今のところいちばん注力していることです。参加してくれたスタッフのためにも、それなりのリアクションがほしいなあと思っています。ほんとうにたいへんな仕事だったものですから、それなりのリアクションがあって、彼らに報いてあげたい。そして『MEZZO』が終わったら、次は映画『KISS AND CRY』ですね。以前から動いているんですけど、それを具体化させたいです。やっぱり大きなスクリーンで表現したいと思うので、今年は映画を作りたいと、切実に思っています。

――今後ますますのご活躍を期待しています。ありがとうございました。

SENSITIVE & SENCELESS

●「GUNSLINGER GIRL　ガンスリンガー・ガール」

監督●浅香守生

寄る辺を失った少女が行き着いたところ。
損なわれた身体の代わりに機械の義体を、
傷ついた心の代わりに「守る者」を与えられ、
両手に銃と小さな幸せと儚い命を抱く。
背徳が美しく、幸せが哀しい……戦慄のGUNSLINGER GIRL。

ANIME INFORMATION
Now On Air!
「GUNSLINGER GIRL」
- フジテレビにて毎週水曜27：28～放映中
  アニマックス（スカパー！<ch.724>）
  にて毎週金曜23：00と28：00に放映中

RENTAL INFORMATION
2004.1.28 In Store!
「GUNSLINGER GIRL Vol.1」
- 4話収録（約95分）
  以降、毎月1巻リリース予定（各巻3話収録）
  Vol.2は2月25日、Vol.3は3月24日、
  Vol.4は4月28日レンタル開始
- 発売：マーベラスエンターテイメント
- 販売：ソニー・ピクチャーズエンタテインメント

CD INFORMATION
Now In Store!
「GUNSLINGER GIRL SOUND TRACK」
- 3，150円（税込）
- 発売：マーベラスエンターテイメント
- 販売：バップ

PROFILE
●浅香守生 *Morio Asaka*
マッドハウス所属。監督代表作品は1999年公開の『劇場版　カードキャプターさくら』、2000年公開の『劇場版カードキャプターさくら　封印されたカード』、TVシリーズ『カードキャプターさくら』、TVシリーズ『ちょびっツ』など。

『ガンスリンガー・ガール』は、2002年5月から月刊「コミック電撃大王」（メディアワークス刊）に連載中の、相田裕のコミックだ。

さまざまな状況で傷つき、両親や寄る辺を失った5人の少女たち。ローマに本拠をもつ政府主催の福祉公社は、彼女たちに機械の身体を与え、「条件づけ」を施し、銃を与えた。「公社」の実体は、政府のために汚れた仕事を請け負う諜報機関。彼女たちはその刺客とされたのだ。

そんな少女のひとり、ヘンリエッタは、自分に命令を下す担当官ジョゼをいついかなるときも守る。しかし、それが「条件づけ」のせいなのか、それとも恋心からなのか、定かではない。日々、命令で人を殺しながらも、ジョゼといっしょにいられることが、ヘンリエッタの幸せなのだ。

とくに少女たちの気持ちに焦点を当てたというアニメ版『ガンスリンガー・ガール』。監督の浅香守生氏に、その独特の世界観へのアプローチについて聞いてみた。

「背徳感」をキープしながら

――この作品を監督されることになったきっかけからお願いします。

浅香：作品の企画がまずあって、そこに僕が当てはめられたというか。言葉が悪いですけど

© 相田裕/マーベラス音楽出版・メディアワークス・ガンスリ製作委員会2002

「雇われ監督」ですね（笑）。この作品をやろうとして監督に立ったわけではないので、みなさんの想像とはちょっとはずれているかも。仕事として「お願いします」と言われたというのがほんとうのところです。

――この作品の監督に浅香さんが選ばれたことに、なにか意図は感じられましたか？

浅香：どうでしょう。そんなに深い意図はないかなと思うんですが。まあ、『ガンスリンガー・ガール』（以下『ガンスリ』）はけっこう厳しい世界の作品で、僕が今までやってきた作品傾向は比較的やわらかい方向ばっかりだったので、真逆がおもしろいと思われたのか。その真意は聞いてないですが。

――原作を読まれたご感想は？

浅香：正直、読んでて辛かったです。キャラクターに感情移入すればするほど、悲劇を感じてしまう作品なので。

――原作の中で、とくにアニメで描きたいと思われたところは？

浅香：TVで放映するからといって、原作の「辛い部分」を取ってしまったら、きっとふつうの作品になってしまう。個人的には、あまり表現してはいけないんじゃないかと思えるところでも、そこをはずしちゃいけないというか。……物語の軸があんまり前向きじゃない、ネガティブなところが、今まで手がけた作品と違っておもしろいなとは思いました。

――原作をそのままアニメ化されていますね。

浅香：ええ。監督、プロデューサー、ライターと原作者のトータルな意見ですね。始める前にいろいろ模索して、落ち着いたのが今の形なんです。あまりいじると、どうしてもアニメ的になっちゃうんですよ。キャラクターの外見も、銃を使う美少女という設定も、アニメ的といえばアニメ的なんですけど。でも原作を読むとなんか違う感じがするんです。そのへんの味わいは尊重したかったので、結局、今の形に落ち着いたんですよね。

――ヨーロッパ映画のような感じがします。

浅香：そのへんは画面の作り方で狙った部分です。TVシリーズなのでスケジュール的に限界がありますが、場面のつなぎ方や時間的な余白の使い方ですね。一歩間違えばすごくタルタルになっちゃうんですけど、ニュアンスというか雰囲気を重視して作ろうとは思ってました。

取材で感じたイタリアの空気と色彩

――ローマの街がすごく描き込んであるのですが、取材なさったのですか？

浅香：ええ、イタリアに行きました。13本のシリーズだと、ふつうは行っちゃいけないらしいんですが（笑）。今回は機会がありまして、取材に行かせてもらいました。

――建物の距離感とか、地下鉄の落書きとか、道ばたのプレートとかが具体的で、これは取材されたのだろうと……。

浅香：行くとやっぱり全然違いますね。町並みが日本と違うのは当然ですし、文化も違うので。だから空気感というか、行かないとわからない感覚というのはあると思います。

――とくに取材が活かされたところは？

浅香：やはり絵的なところでしょうか。あと色彩ですかね。原作にもそういうニュアンスはあったんですが、行くとやはり石の文化なので、グレーな世界なんですね。イタリアってなんとなくイタリアンカラーのビビッドなイメージがあるんですけど。それはあくまでポイントであって、ベースが黒とかグレーとかベージュとかで止まってる世界観はちょっと作品に活かしたいなと思いました。これは向こうに行って思ったことです。

――相田さんからなにか要望はありましたか？

浅香：最初にうかがったのは、小っちゃな子どもが銃を持って人を殺さなきゃいけない、その背徳感と、あとは銃の描写ですかね。銃の見た目はもちろん、そのギミックとか、扱い方においてのルールとか、そのへんにウソがないようにしてほしいと言われました。なかなか難しいんですけど。

――音にもこだわっておられましたね。

浅香：ええ。実際の銃の音ではないんですけど、リアル感をめざしました。バキューンじゃなくて、パンパン響くような乾いた音ですね。最初、銃が何種類も出てくるので、音響効果さんに差が出せますかと相談したんですけど。リアルな音が録れるわけではないので、ちょっと無理でした。ただ2、3の差は出せるので、それをやりくりしてるんですよ。

――それぞれ使う銃が決まってますよね。

浅香：そうです。どういう意図で、その割り振りが決まったのかはわからないですけど。原作そのままで。

――相田さんはかなり銃にこだわりが？

浅香：ありますね。話をするだけでも、知識とか、銃への愛を感じましたね。

――アニメ版の銃の設定が、キャラクターの設定より多いというか、深いというか。

浅香：かなり細かいですね。マンガの作業と違って、アニメはいろいろな人が作業をするので、設定の段階で細かく決めてもらってます。みんながみんな知ってるわけじゃないですからね。銃に詳しくない人間のほうが多いので。

――浅香監督は銃に関しては？

浅香：全然わかりません（笑）。アニメ側のスタッフでは唯一、美術監督が詳しかったので、いろいろ相談しつつ。あと、シリーズ構成の武上（純希）さんも勉強されてましたね。

ふつうのキャラだからこその悲劇性

――監督からキャラクターデザインに関してオーダーを出されたことは？

浅香：背丈のバランスですかね。阿部（恒）さんにも「こうしなくちゃいけない」というのがあったと思うんですが。僕は、とくに子どもっぽくとか、とくに年齢的に上とかしたくなかったんです。子ども子どもしたキャラに委ねる背徳感はTV放映にそぐわないものになる可能性もある。だからといって年齢を上げれば、描きたい『ガンスリ』の背徳感が消失してしまう。そのあたりのさじ加減が微妙だったので、阿部さんと相談しつつ決めていった覚えがあります。

――モデル体型ではなく、ストンとした外見はあえて？

浅香：そうです。かっこよさを見せる作品ではない。ふつうであることがより哀しくなる構造になっているので。阿部さんはもともと、足が長くて顔が小っちゃいキャラクターをかっこよく描かれるアニメーターさんなので、ああいうストンとした絵は得意じゃないかもしれないですけど。最近は阿部さん、「あまり足の長いのは描けない」なんて言ってます（笑）。

――線の繊細さは今までの阿部さんのテイストですけど、かっこよさでは違っていますね。

浅香：ええ。アクションのカットも、ケレン味を求めるカット割りではなく、少女たちがいかに効率的に殺人をするかを表現しています。キャラの造形もそれに準じてもらってます。

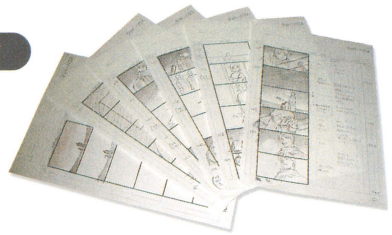
――キャラクターについて、コンセプトをお願いします。まずはヘンリエッタから。

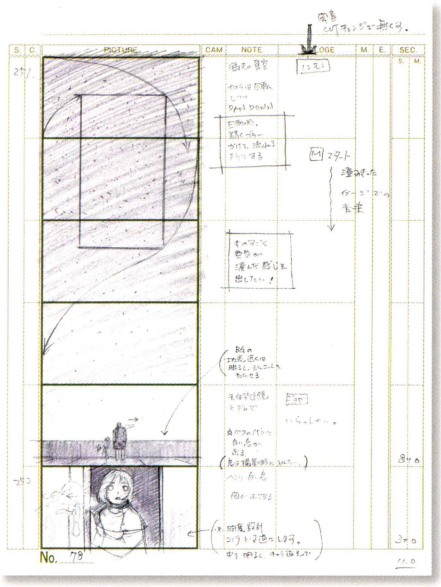
浅香：彼女は「わがまま」です。ジョゼが好きで、ほとんどその感情に支配されて行動しているところが、ヘンリエッタのキモだと思います。表情に関しても、言動に関してもそうですね。それが条件づけのせいなのか、ほんとうの感情なのかというところで、作品のテーマにつながるのが、ヘンリエッタが主人公である理由です。素直に恋愛感情が出てしまうのがかわいくもあり、クラエスから見ると鼻についたり。ジョゼ一直線で、あまり周りを気にしないのが、さっ

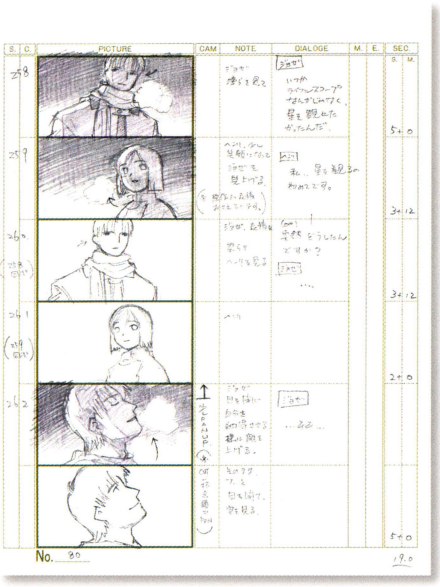
き言った「わがまま」って表現になるのですが。
――ぽてぽて歩いているふだんの姿と、銃をもったときの差が、非常に極端な子ですね。
浅香：そのへんもすべて、ジョゼへの気持ちから。仕事もそっちに偏ってしまっているんですね。もともとのヘンリエッタの性格がきっとそうなんだろうと、僕は考えているんですが。みんなに言えることですが、ふだんと臨戦状態のギャップが激しく見えれば見えるほど、より哀しくなっていくと思います。
――リコについてはいかがでしょう？
浅香：リコはいちばんTV的に難しかったです。公社に入る前は寝たきりだったこと、TVでは言葉にしていませんが、設定は変えてません。リコは必要以上に周りと関係を持たず、自己表現が苦手というかあんまりやらない。笑っても笑いすぎないし、泣いても泣きすぎない。それは、ずっとベッドの上にいて、他人と関わりをもってなかったからというのが、リコのキモ。だから、今の、体が動くというところにすごく満足している。本人的にはすごく幸せなんですよね。そのへんが第三者が見ててすごく辛い。でもそこが『ガンスリ』の世界にしっくりきているキャラクターかな、と思ってます。辛いんだけど、本人は幸せ、というところが。
――だからジャンと、ある意味相性がいいのかもしれないですね。
浅香：そうなんですよね。人間関係とはまったく違うところに、その人の幸せがある。それもまた救いのない話ですね（笑）。
――トリエラは？
浅香：トリエラは、いちばんふつうといえばふつうなんです、アニメのキャラクターとして。もちろん、裏に辛い事情があることは4話で描いてますが。トリエラは5人のまとめ役というか、面倒見役で考えてますね。条件づけの分量が比較的少なくてすんでいるという設定なので、記憶もある程度持っている。トリエラとリコは比較的過去を覚えてるんです。それで、公社のやってることも全部理解しつつ、自分で心のバランスをとっているところが、ちょっと大人なキャラクターかもしれません。
――クラエスはいかがでしょう？
浅香：彼女は担当官が死んでしまったという設定なので、戦闘には参加せず、いつも二段ベッドの上から冷めた目で見ています。何も考えずに画面を追っていると、ヘンリエッタに感情移入しがちなところを、「ちょっと待て」と視聴者に言う役回りですね。違うよ、って。無邪気でいい子に見えるけど、ほんとは自分のことしか考えてないよ、って言ってくれるキャラクター（笑）。クラエスもトリエラと同じくらい大人で、ただ表現のしかたが違うというキャラクターですね。
――アニメの中で戦いに出ていくことは？
浅香：最後のほうに、ちょろっとあります。
――アンジェリカについてお願いします。
浅香：彼女は義体の黎明期に義体になったので、ある意味、実験体ですね。彼女の結果を踏み台にして、ほかの義体はちゃんと仕事ができるようになった。現在は調子があまりよくなくて入退院を繰り返している、という設定です。8話でアンジェリカの過去が明かされるんですが、かなりかわいそうな子です。で、ヘンリエッタ以上にほわほわした女の子です。だから、今でも精神的にはかなり幼い感じがしますね。
――どんどん忘れていくところはおいても？
浅香：ええ。公社に入って義体になった年齢、要するに公社での先輩後輩の関係と実際の年齢が全然違っているので、変な感じがするんですけど。5人の中ではアンジェリカがいちばん先輩なんです。ただ実年齢はいちばん若いんじゃないかと思われるんですが。ほとんど出番はありませんが、シリーズ全体を通して、アンジェリカがいちおうキモになるというか、最後の話に深く関わってくるキャラクターですね。
――では、アンジェリカの動向に注目したら、別の話が見えてくるかもしれませんね。
浅香：そうですね。
――5人の番外的存在のエルザですが。
浅香：原作では、ただ死んでいる女の子なんですが（笑）。アニメではちょっと、生きているところも描いています。どのくらいの条件づけをされて、いつからいるのかはいっさい描かないんですけど。ヘンリエッタ以上に条件づけがきっちりされていて……。でも、それは分量のせいなのか、エルザの性格からくるのかはわかり

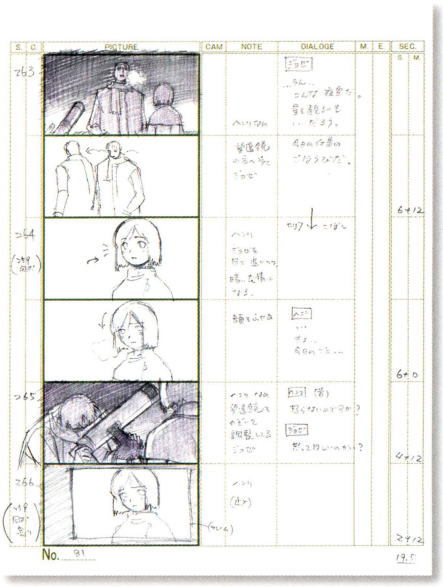
第2話「天体観測-orione-」ラストシーン

P.73 RESENT FOR YOU
浅香守生さん直筆のこの絵コンテを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。









ません。ただ、より担当官に気持ちを支配されているというか、担当官への恋愛感情がもっとも強い女の子です。そのへんは、ヘンリエッタと重なる形で描かれます。このキャラクターの目的は、ヘンリエッタを描くこと。エルザの話なんですが、役回りはヘンリエッタを象徴するキャラクターになっています。

――ヘンリエッタの未来が、もしかしたら……という形で？

浅香：それもあります。ほとんど紙一重なんですね、ヘンリエッタとエルザって。全然違うんですけど、激しい……担当官を殺してしまうほど激しい「恋愛感情」もしくは「条件づけ」っていうところが。

――どちらなのかという答えは出ないんですね。

浅香：ええ。とんでもないことになってしまうので（笑）。

――とくに動かしやすいキャラクターは？

浅香：単純にアクションについては、トリエラでしょうか。絵的にサマになります。あと、自分でコンテを切ったせいもあって、ヘンリエッタの感情の表現はおもしろいかな、と思います。第1話ではほとんどヘンリエッタの感情を見せず、辛い部分、見ていてイヤになるような部分だけで構成して。第2話では逆に、恋愛感情が生まれるところとかが引き立つようにして。同じ事件を描きつつ、逆に見えるような感じにしたりとか。いろんな表現方法ができるので、ヘンリエッタはおもしろいですね。

時代の感覚と『ガンスリンガー・ガール』

――たぶん今の時代だからこそ、『ガンスリ』という物語が出てきたんだと思うんですけど。

浅香：はい。

――ある国の政府とテロ組織の戦いを描かれることについて、思われることはございますか？

浅香：うーん。なるべく現実の状況とリンクしないようにと、実は思ってるんですよ。このアニメは女の子の個人的な気持ちが軸になっています。つまり、担当官を慕う気持ちが条件づけによって与えられたものなのか、ほんとうの感情なのかというところが、アニメの表現するところなので。今世界で起こっている国家対テロの情勢とはあまり重なって見えないように。政治を非難したり、テロに関してどうこういう作品ではないので。現実のほうがより過酷だと思いますしね。あと、日本でも児童虐待とか、女の子を誘拐したりという事件とかもけっこうありますよね。あのへんとも、なるべく重ならないほうがいいなあと思ってます。

――浅香さんが今まで関わられてきた作品との共通性はどうでしょう？

浅香：ない、ですね。アクションについても、過去に手がけた数少ないアクションものと『ガンスリ』は共通するところはありませんね。まあ、女の子が主人公というところでは、多少はあるかもしれないです。今まで、男が主人公のものをやったことがないので。そういう巡り合わせなのかな、うーん。

――『ちょびっツ』といい、けっこうモラル的に危ういところがある作品を手がけていらっしゃるように思うのですが（笑）。

浅香：そうですね。最近、そうなんですよね（笑）。

――女性から見ると、『ちょびっツ』ってかなり微妙な作品ではあります。男性は、あの結末はあれでよかったのかもしれないんですけど。女性の立場で見るとなんとなく、釈然としない部分はあったんですよね（笑）。

浅香：そうですよね（笑）。

――この作品もやはり女性の立場で見ると「うーん」と思うところがあります（笑）。

浅香：あ、そうですよね。僕も、女性のスタッフと話をする機会があれば必ず聞いてます。「見て、辛くない？」「正直、どう？」って毎回聞くんですよ。まあ、僕に面と向かって言えないからか、今のところ「辛い」って言うスタッフはあんまりいないんですけど。でもまあ、何人かはいますね、やっぱり。

――そうやって確認をとりつつ……。

浅香：ええ、けっこうとってます。やはり見ていて、すごく痛い感じがするときがあるので。

――難しいですね。視聴者に気持ちよく見てもらいたい。でも『ガンスリ』らしさは微妙なところにある、というのが。

浅香：そうなんですよ。でもエンタテインメントに100パーセント走っちゃいけない作品だと思っているので、「痛い」感はそのまま表現したいな、と思ってます。

――最後に読者にメッセージをお願いします。

浅香：残すところ、最終回のみというところでしょうか。みんながみんな短命というのが、最初から決まっている女の子たちの物語。ですから、盛り上がるラストはない、というか、盛り上げたくはないんです。でも、いちおう今回あげているテーマの部分の山場は作るつもりですので期待していてください。

82ページから設定資料を掲載しています。

FIVE AS USUAL
ILLUSTRATED BY HISASHI ABE

●「天罰エンジェルラビィ☆」

キャラクター原案●成瀬ちさと

『ＡＳ～エンジェリックセレナーデ』の外伝として誕生した
『まじかるトワラー・エンジェルラビィ☆傑作選』。そこから生まれた
人気キャラクター、ラビィ☆(ラスティ＝ファースン)が
小説やドラマＣＤを経てＯＶＡに進出する！
発売日を目前に控え、ラビィの生みの親であるキャラクターデザイナー
成瀬ちさと氏に、アニメ版に対する期待などをうかがった。

DVD INFORMATION

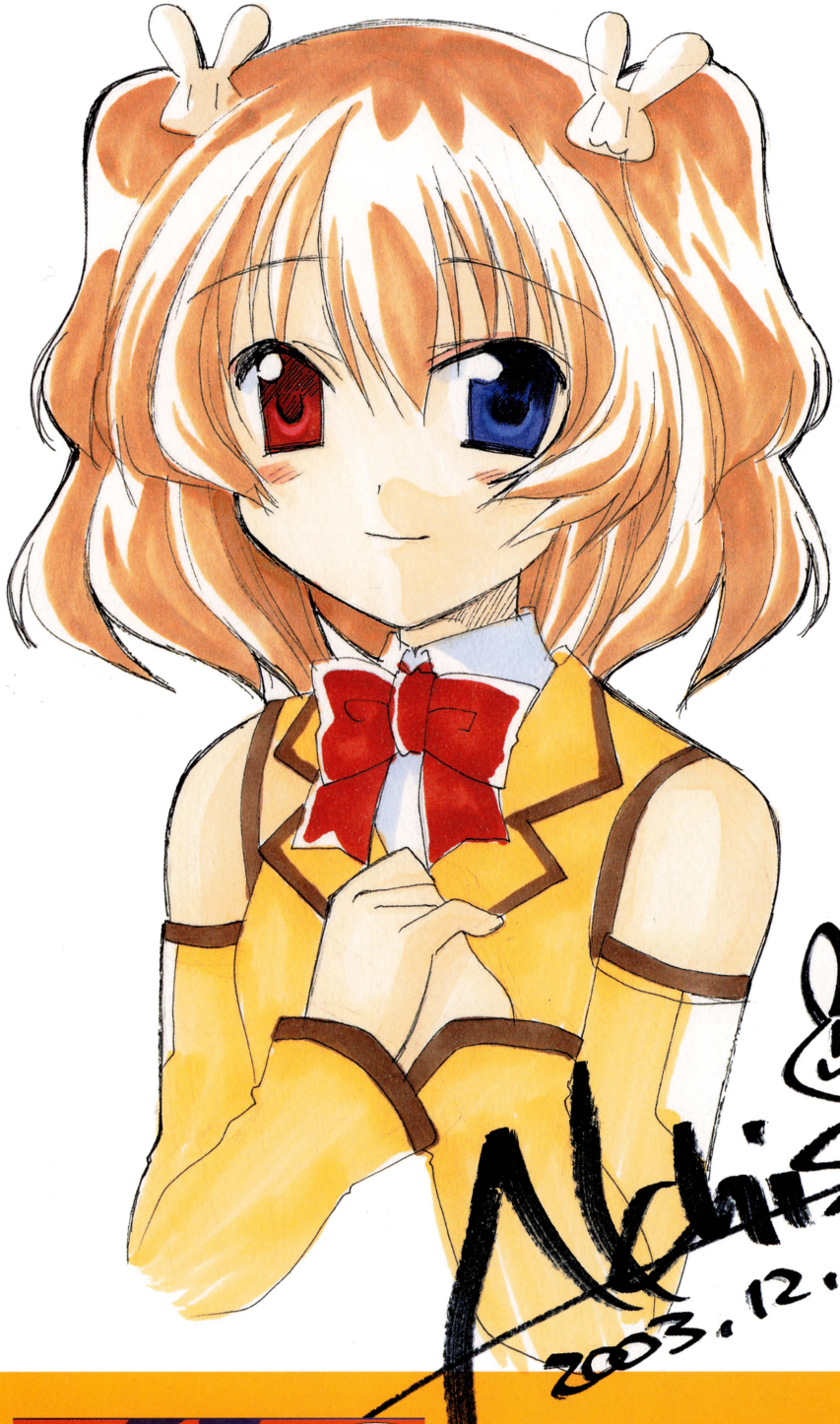
2004.1.23 In Store!

「天罰エンジェルラビィ☆」

- ●東芝エンタテインメント
- ●5，800円
- ●初回特典版：ラスティ＝ファースン・フィギュア（10000セット限定生産）

http://www.tenbatsu.net/main.php

© KOGADO STUDIO,Inc./Angel Chamber



発売が楽しみです！

『エンジェルラビィ☆』がアニメ化されると聞いたときは、「ええ？　またまた冗談がうまいんだから～」という感じでした。いや、ほんとに（笑）。アニメのキャラクターデザインの段階では意見を言わせていただいたんですけれど、それ以降は基本的に、いい意味で好き勝手にやっていただいています。だから、あのキャラたちをどう料理してくれるのかなあと、わくわくしながら完成を待っている感じです。

アニメ版のキャラクターデザイナーさんが好みの絵を描く方だったので、個人的にはその方の絵柄でやっていただきたかったのですが、成瀬寄りに近づけてくださったみたいです。なので、アニメのキャラクターを初めて見たときは、うれしいような残念なような、微妙な気分でした（笑）。アニメ版オリジナルキャラの少年（ルカ）がいいですね。

私もまだ動いているところは見ていないんですが、『AS』からは想像もつかないすごいことになっているようですので、いっしょに発売を待ちましょう（笑）。

PROFILE

●**成瀬ちさと** *Chisato Naruse*

キャラクターデザイナー。代表作は『AS～エンジェリックセレナーデ』『まじかるトワラー・エンジェルラビィ☆傑作選』など。本誌で「滝川・成瀬のTwo for One」を好評連載中。

P.74 PRESENT FOR YOU
成瀬ちさとさん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは74ページ。

OUTLINE

科学と魔法が融合したはるか未来。魔法科学の粋を集めて建造された「魔法都市ソーサリアム」は人類に大きな富を与えた。しかしその栄華も、富をめぐる地球と月の反目によって引き起こされた「大魔法戦争」によって滅び去ってしまった。

それから数千年……。地上に生き残ったわずかな人類は、また新たな文明を築き始めていた。しかし、DNA攻撃や元素変換といった禁断の兵器を使用した「大魔法戦争」の傷跡は深く、人類を脅かす様々な怪異が、科学や魔法を失ったか弱き人類の脅威となっていた。

その脅威に敢然と立ち向かう存在、それが、「天界」からつかわされる「天使」たちである。少女の姿をしていながら、人類を守って戦う天使たち。だが、彼女たちの存在の裏側には、深く蒼い暗闇が広がっていた……。

エンターブレイン PC関連雑誌&ムック 最新情報!

TECH GIAN 美少女DVD-ROMマガジン テックジャイアン
売上部数No.1!
毎月21日発売
特別定価1150円
3月号
大容量!DVD-ROM1枚付き!
DVDプレーヤーで観られる超キレイ映像23本収録!!
デジタル特集
ザ・オープニングムービーDVD
オールカラー小冊子第3弾!『大番長 SP-GUIDE BOOK VOL.3』
Now Printing
TG3月号1月21日発売!

特集 2月11日オープンベータテストスタート!
リネージュII
IT業界の最先端をレポート!
COMDEX Las Vegas 2003
βテスト間近! キミも夢の世界に飛び込もう トゥーンタウン・オンライン
スクープ! ガンダムネットワークオペレーション2
大好評!! 特別付録CD-ROM 計5本のゲーム体験版 先行独占収録!
ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド2004/ストーンエイジ
ポップスターアカデミー日本語版/FIRESTARTER ほか
LOGiN ログイン
1月24日(土)発売予定
2004年3月号 特別定価980円[税込]

ゲームから創作までPCの遊びを完全網羅するコンテンツマガジン
TECH Win テックウィン
Technology&Entertainment on Computer for Hobby
CD-ROM2枚付き
2月号 好評発売中
定価980円

特集
体験版収録 はじめての Flash MX 2004
30日間機能制限ナシの体験版を使いこなせ!
Windows ゲームマシン化自作術
最強のゲームマシンを手に入れろ!
好評連載中!!
女のコと対決するオリジナルブロック崩し
BLOCK ANGEL II

携帯電話からHDDプレーヤーまで
全機能徹底検証&活用テクを総力特集
モバイルプレーヤー徹底検証
魅惑の海外製品
ノキア・フィリップス・モトローラなど垂涎のデジギアを手に入れよう!
新世代FOMAがやって来た
2004年1月についに新世代FOMAがやって来る!
DVカメラ大全
普及機からハイエンドモデルまで横並び比較で買いの1台をあぶり出し!
デジタルチョイス Vol.3 DIGITAL CHOICE
デジタルギア徹底検証マガジン
2004年 好評発売中!!
定価600円[税込]

enterbrain
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレインTEL03-5433-7850(営業部)
http://www.enterbrain.co.jp

◆通信販売のお問い合わせ先◆
アスキーストア 電話 03-3499-9300
FAX 03-3499-3990
E-mail:cs@ascii-store.com もしくは当社サイトにてご注文下さい。

enterbrain
MAGICAL CUTE
Farbereise
-Naruse Chisato Illustrations-
※Farbereise（色の旅）
成瀬ちさと初の画集がついに発売!!
デビューから現在までのイラストを総掲載。ページ数は144ページと大ボリューム。描き下ろしは、カバーをはじめ各扉など満載！
また、スケッチやデザインラフ、成瀬氏の直筆コメントやメッセージ成瀬氏が写した美しい風景写真なども掲載される予定！
1月23日発売！
予　価 2400円（税別）
編　集 PCエンタテイメント書籍編集部
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
電話03-5433-7850（営業局）
発行・発売　株式会社エンターブレイン
売り切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
通信販売のお問い合わせ先　アスキーストア
電話03-3499-9300／FAX　03-3499-3990
E-mail:cs@ascii-store.com　http://www.enterbrain.co.jp/

PALETTA'S PERSPECTIVE ■

From Hamptons House, NY

—ハンプトンハウスだより—

●うるし原智志
Satoshi Urushihara

ニューヨークのマンション、ハンプトンハウス。
その一室をシェアして暮らすマヤとサエは
今まさに、自分の人生を走り出したところ。
そんなふたりの女の子の「輝いている時間」を
うるし原智志が描き出す。

PROFILE
●うるし原智志
Satoshi Urushihara
1966年2月9日生まれ。広島県出身。血液型O型。アニメーター(自称)。OVAを中心に作画・演出・原作に携わり、ゲームやコミックでも活躍中。代表作『プラスチックリトル』『極黒の翼バルキサス』『キラリティー』『グローランサー』ほか。最新刊はコミック『ダーククリムゾン』第3巻、『U:COLLECTION—うるし原智志イラスト集』(ともに講談社)。

chap.4
冬の柔らかさと暖かさ

僕、雪が大好きなんです。雪が降ってくると修羅場の最中でも「ちょっと買い物いこうか」とかって(笑)。もう、子どもなんですよね。雪が積もれば、その上を歩きたくなるし。

マヤは、そこまで子どもじゃないと思いますけれど、やっぱり雪が降らないと冬になった気がしない、くらいの気持ちはあるんじゃないでしょうか。だから、冬の夜、家路を急いでいるときに、ふと気がついたら雪が降ってきて「ああ、寒いはずだ」って、なんか改めて冬を感じるというか。だから冬の夜の寒い感じは出しつつも、ほのぼのとほんわりした雰囲気にしたいと思って描いていました。いつもより少し少女っぽく、実年齢よりは3つ4つ若いくらいのイメージで、子どもっぽい目をしているマヤです。

冬の絵って、柔らかさがないとダメなんじゃないかと思うんです。八甲田山じゃないんですから(笑)、生きるか死ぬかという寒さではない状態なら、できるだけ冬は暖かそうにとらえられる絵のほうがいいかな、と思うんですね。

マヤの「寒さの中に柔らかさがある感じ」に対して、サエは冬の室内の暖かさが出せればいいなと思いました。ニューヨークって、外はすごく寒いけれど家の中は暖かいじゃないですか。外から帰ってくるとメガネのレンズが曇ったりするような、もしくは窓の四隅にちょっと湯気がついているような、そういうちょっと白っぽさというか、ほわっとした空気がある。そんな暖かな部屋で、淹れたてのコーヒーをふうふうしながら飲んでいるサエですね。マヤが帰ってくるのを待ちながら窓から外を見てるのかもしれないし、テレビかなにかを見てぼーっとしてるのかもしれません。そんな、無意識の自然な感じの絵にしたいと思いました。サエ自身もふわっとしたイメージのキャラクターなので、そんな感じが出ていればいいなと思います。

ILLUSTRATED BY CHISATO NARUSE

滝川●成瀬のTWO FOR ONE

**仲よしだけれど
絵のスタイルは正反対というふたりが、
同じテーマでイラストを描き、
おしゃべりをくりひろげる。
3回目を迎えた今号は、
読者からのリクエストに応えて
「ミニスカート」と「ブーツ」で、
こんな女の子が登場。**

第3回 寒いけどミニスカ

滝川：今回は冬ということでリクエストいただいていた「ミニスカートとブーツ」を描いてみることに……。

成瀬：なったわけですが。えらくおたがいの絵がかけ離れたような……（笑）。

滝川：構成から別物になっちゃったね（笑）。

成瀬：ホントはここまで装飾つける予定なくて、「雑誌の表紙？」みたいな感じにするつもりだったのだけど。

滝川：なるほど～。しかし、かわいい女子だなあ……どうしてくれよう！

成瀬：やった（笑）。でも、悠ちゃんの絵、上下に画面を分けるとは思わなくて、ちょっとやられた。

滝川：お！　なんかね、外は寒いんだけど室内が暖かそうなイメージにしたかったんだけど、妙にクリスマスちっくになってしまったね。

成瀬：なるほどー。吹雪いてる街の風景だと思ってたよ。ちなみにラジオがクリスマスソングばかりなのをどうにかして（涙）。

滝川：ラジオ聞いてるんだ！　うちはBGM流しっぱなしだからなあ……。

成瀬：家にあるCDに飽きてくると、たまにFM流しっぱにしてる。

滝川：そんなの聞きながらでも、

PROFILE
●成瀬ちさと
Chisato Naruse
最近引っ越しをしたイラストレーター。
近作は『F～ファナティック～』のキャラクターデザインなど。
長耳萌え成瀬のホームページ
「Karmic Relations！」は
http://tanpopo.on.arena.ne.jp/

ILLUSTRATED BY YUU TAKIGAWA

なるちーのは春が見えるような冬で、今の季節にピッタリな感じ！

成瀬：もうちょっと冬っぽくしようと思ったんだけど、ならなかったよ……（泣）。花もいちおう2月ころの花をもってきたのだけど……。

滝川：しかし、秋冬のスカートってなんでチェックのイメージなんだろうね……？　描いといてなんだけども（笑）。

PROFILE

●滝川悠
Yuu Takigawa

笑顔を描くのが苦手なイラストレーター。
近作は『Ever17 -the out of infinity-』のキャラクターデザインなど。
猫耳萌え滝川ホームページ
「ラブポケ」は、
http://www.lovepockets.net/

成瀬：ほかのパーツにチェックとか柄物もってくるのが少ないからじゃないかな……？

滝川：自分もチェックの冬物多いかも……。なぜか着たくなるね……。

成瀬：なるね～。今、悠ちゃんのアップで見てたら、スカートの柄がコピペじゃなくてかなり忠実にバー○リーなのに気づいた！

滝川：ええ、忠実に描きましたとも。

成瀬：お疲れさま（笑）。

滝川：描きながら、なんでこんなチェックにしちゃったのかと、地味に疲れました（笑）。

成瀬：しかし今回、片やミュシャ（アルフォンヌ・ミュシャ／画家）もどきで、片や状況描写的絵で、みごとにすれ違ってるね……。

滝川：んーでも、同じイメージで違う構成になるのもおもしろいところだよね～。

成瀬：そうだねえ、表現方法もいっぱいあるわけで。

滝川：うんうん、おたがい見せ合ったときの驚きが新鮮で、いい感じ（笑）。

成瀬：表現方法を揃えてみてわずかな違い（笑）を楽しむのもおもしろいし、まるっきり違うのもおもしろいしで、これからいろいろできそうだね～、なんて思ってます。

滝川：ですね、ですね。次回は春だね～。どんなのになるのかなー？

成瀬：春っていっても学校行事とか桜とかいろいろあるしねー？　どうなるんでしょうか。

滝川：なんとなく桜とか街並みを描きたいような感じだったり。さてはて、どうなることやら、な次回も……。

滝川・成瀬：お楽しみに～！

こちら風花学園小等部

FINAL　今はとっても眠いけど……

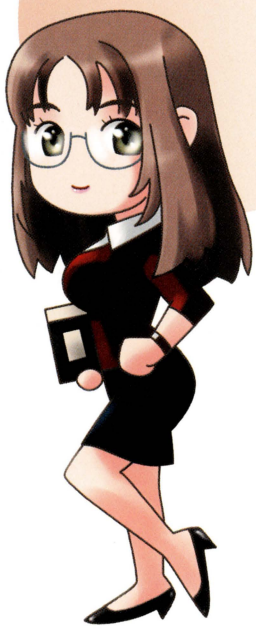
4年2組 ● 担任 ● 三枝実穂 MIHO SAEGUSA

ハーブの香り漂う海沿いの町にある風花学園。その小等部4年2組の女の子を紹介してきたこのコーナー、最終回は、担任の三枝先生の登場です。

おはようございます〜。4年2組担任、三枝実穂、26歳です〜。眠いですぅ。超低血圧なんでカンベンしてください。でも仕事はきちんとやってます。とくに学園祭とか体育祭とかは、みんなが楽しく参加できるように力いっぱいがんばってます。生徒よりテンション高いかも……。

あー、でも家事は苦手です。今住んでるマンション、実家から徒歩3分なんで、母がときどき掃除にきてくれたりします。料理は……本を眺めるのは好き。あと動物の写真集とか。動物のあくびばっかり集めた写真集なんて、疲れたときに最高です。ちなみに父は高等部で数学教えてます。いっしょに通勤しようとか言ってたけど、まだいちども実現してません。照れてるのかもしれないです。

あれ、目覚まし壊れてる？　また壁に投げちゃったみたい。しかたないから、今日、帰りに新しいの買ってきます。では、行って来ます！



●近永早苗
Sanae Chikanaga
PROFILE
7月9日生まれ。蟹座のA型。アニメーターを経てキャラクターデザイナー、イラストレーターに。代表作『アイドル天使 ようこそようこ』『リトルラバーズ シーソーゲーム』。カエルとシブい脇役、そして『スタートレック』が大好き。

BACK STAGE EXPRESS●飯塚武史
Takeshi Iizuka

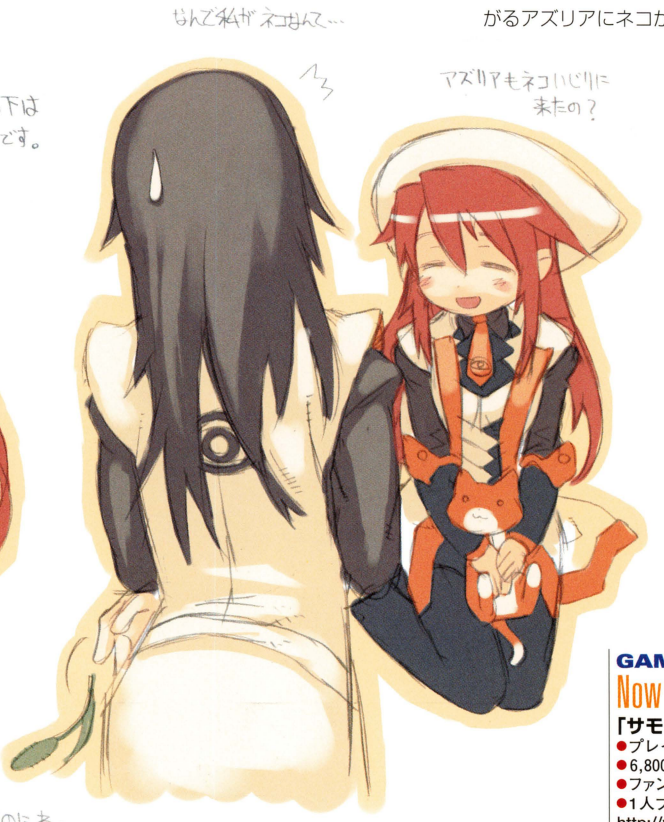
『サモンナイト』シリーズのキャラクターデザイナー・飯塚武史氏が、サモナイキャラの日常の一場面を描き下ろす

No.13 軍人先生

サモンナイト●制作現場から

PROFILE

福岡県在住。イラストレーター。
「電車に乗ると、ときどき変なイントネーションの車掌さんとかがいておもしろいんですが、この前バスに乗ったら、微妙にキャラクターが安定してない女性運転手さんがいました。なにか模索中のようで、いろんなトーンの微妙なアナウンスが聞けて楽しかったです。途中ちょっと自分でやりすぎた……みたいに語尾が笑ってるところに萌えました。顔は見ないようにして降りました」。



こんにちは、飯塚武史です。

『サモナイ3』が出てもうずいぶんたったような気がするのですが、なんだかんだでサモンナイトイラストを描く機会はまだまだ多いです。ゲームをやって声優さんの声ありでもういちどキャラを考え直すと、そのキャラの違った面が見えてきます。そんなニュアンスも含めてもういちどキャラクターたちを描けるのは、ほんとに楽しいですしうれしいことだと思います。

今回の絵ですが、前回「次はベルフラウ」とか言ったのですが、急に軍服アティが描きたくなってしまいました。僕の中ではアティ先生は軍服似合わないイメージだったのですが、いざ着せてみると、なんだかビジュアル的には似合ってしまいました……。まあイメージ的に似合わない、という感じでひとつ……。

軍人時代のアズリアとアティの関係は、だいたいこんな感じじゃあなかろうか……と、勝手に描いてみたのですが、なんとなくアズリアって貧乏くじばっかりひいてるような印象を受けますよね。たぶんこの絵の続きも、アティがいなくなったあとでネコと遊ぼうとするんですが、もうすでにネコのほうが飽きていて……。それでも食い下がるアズリアにネコがキレて激しくひっかかれるアズリア……。そんな勢い。そんなアズリアが好きです。

次回は今度こそベルフラウ描きます、いやわかんない……。ちょっとアティ先生出ずっぱりなんで、そろそろ別のキャラ描きたいと思います。遠距離攻撃つながりでソノラとベルとか……。そんなわけで、次回もなんかまったりしたのを描きたいと思います。

GAME INFORMATION

Now In Store!

「サモンナイト3」
●プレイステーション2　●バンプレスト
●6,800円
●ファンタジックシミュレーションRPG
●1人プレイ
http://www.summonnight.net/
©FLIGHT-PLAN ©BANPRESTO 2003
キャラクターデザイン　飯塚武史
シナリオ　都月狩

THAT'S ALL IN THE PAST

ILLUSTRATED BY TAKESHI IIZUKA

海腹川背
キュートな板前（流し）
海腹川背さん

誰が言ったか
「誰もが不可能といった
画期的アクションゲーム!!」それが
ラバーリングアクションゲーム!!
伸び縮みするゴムひもで
ターザンよろしく
画面せましと飛び回る!!

小学生だけど巨乳とか
当時は色々ウワサされたものですが
何年後かにPSで「海腹川背・旬」
としてパワーアップして登場。
川背さんも大人になっていました。

16bit

SHE REMINDS ME OF THE OLD HAPPY DAYS.

ノスタルジック連載

16ビットのヒロインたち Final

これが10年後の姿です●海腹川背

ここに登場するヒロインたちは
忘れられない、思い出深い
ゲームのヒロインたち。
そんな愛すべきオールドゲームの
ヒロインたちへ捧ぐ…。

近藤敏信

PROFILE
ゲームクリエイター。1969年9月14日生まれ。愛媛県出身。血液型A型。デビュー作は『メタルサイト』。代表作は『海腹川背』『どきどきポヤッチオ』。最近作は『シャーマンキングカードゲーム超・占事略決』。
http://www.saizensen.co.jp/

最終回はやっぱり彼女で……

最後は『海腹川背』より海腹川背さんです。さんづけで呼ぶのが伝統のようです（笑）。もう10年あまりも前の作品となってしまいましたが、当時としてもゲームらしいゲームというものが減ってきていた中で、硬派なアクションゲームとしてマニアをうならせたゲームであります。恥ずかしながらキャラクターのほうは私が描かせていただいており……、次作のPS版『海腹川背・旬』では、ゲーム内のドットもすべて手描きさせていただきました。このゲームのキャラデザで私を認知してくれた人は多く、自分にとっては思い出深い作品なのです。

初代川背さんはなぜか不思議な魅力をもっていたようで、今にして思うとちょっと清純そうな……、しかしどこかいやらしさを感じる……そんなキャラクターでした（笑）。あくまで自己分析ですが……。『旬』の川背さんは自分の中では一勝一敗で、画力的には成長したと思っているのですが、初代のもつあやしげな魅力が影をひそめたと思えてならなかったものです。そして今回の川背さん……いかがでしょうか？　これが今の自分にとっての川背さんです。

描き終わってスタッフから一言。
「バッジ描き忘れてますよ」。

イルカさんバッジを描き忘れるとは不覚なり。

あらためて10年という年月を感じてしまい、ちょっとせつない今日このごろです（笑）。今年は原点回帰で、なにかおもしろいことをしようと画策しておりますのでお楽しみに！

作品解説

●『海腹川背』
ゴムのように伸び縮みする特殊なロープを使ってステージをクリアしていくラバーリングアクションゲーム。その特異な操作性や難度で、当時多くのゲーマーの頭を悩ませた。1995年にSFCで発売され、1997年にPS版『海腹川背・旬』が2000年に『海腹川背・旬 2nd Edition』が発売されている。

©1994 TNN/NHK SC
©XING 1997,2000/JAPAN CLARY BUSINESS/JACKPOT

No Surprises ●桑島法子
Houko Kuwashima

アニメにゲームに●育ち盛り伸び盛りの法子が贈る●いつもの私ほんとの私

Final　みんなありがとう♥

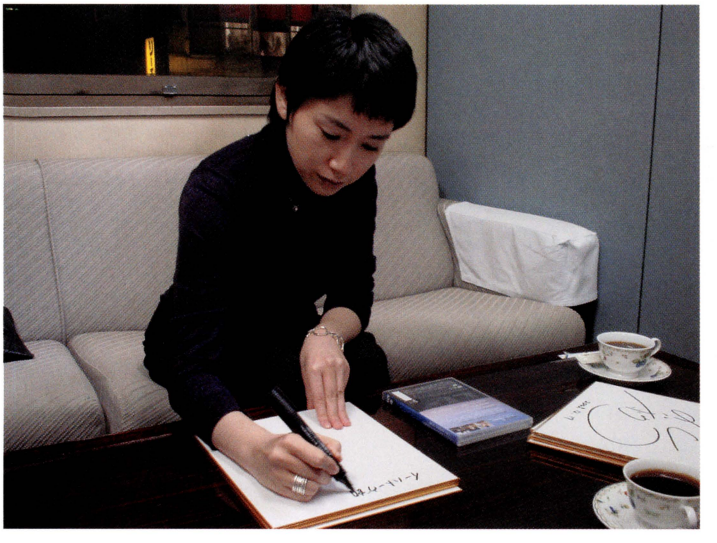
明けましておめでとうございます!!

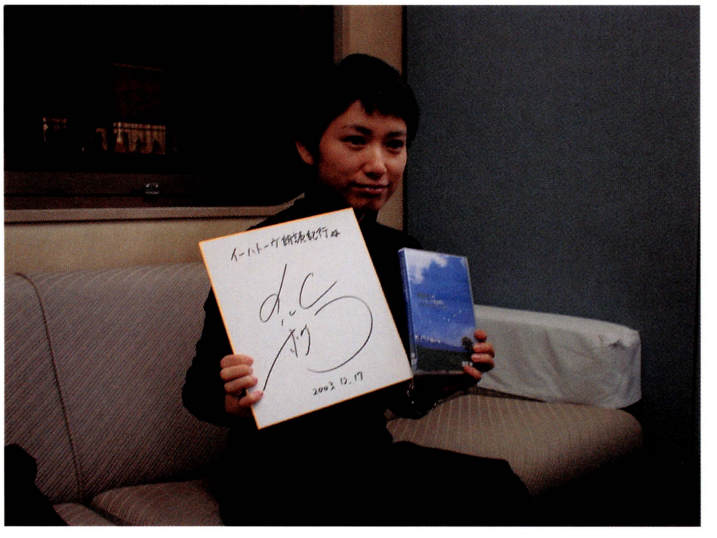
いきなりですが、この「No Surprises」、今回が最終回です。え〜〜〜〜〜!?という声が聞こえてきそうですが(笑)。今まで楽しみに読んでくれた皆さまには、感謝感謝です。どうもありがとう♥

3年間という長期連載の間に、雑誌も変わったりとかいろんなことがありました。アナログ人間な私が、デジカメを持って、どこかに行くたびに写真とらなきゃと必死でした。アハハハハ。良い思い出になるネ、きっと……。

2003年は、いろんなモノが淘汰され、自分の方向性がより明確になったというか、「シンプルにマイペース宣言」みたいな!?　自分を見つめ直すターニングポイントのような年でもありました。あいかわらず不況だったり、暗いニュースが多かったり、あまり良いとは言えない時代だからこそ、周りをよく見て、考えられることは考えて、自分の意見ってモノを持たなくちゃダメだなと思います。

2004年が皆さんにとって良い年になりますように♥　今年もハリキッテ仕事しよっと!!





INFORMATION
DVD『桑島法子のイーハトーヴ朗読紀行〜宮沢賢治「銀河鉄道の夜」「春と修羅」〜』コロムビア
¥4,935　絶賛発売中!!

BASED ON THE SUCCESSFUL GAME
"PHANTOM OF INFERNO" BY
Nitroplus

Phantom ファントム

PHANTOM THE ANIMATION

第1巻

2004.2.27
on Sale

生と死の狭間で
慄える、想い——

CAST

アイン：南央美
ツヴァイ：櫻井孝宏
サイス＝マスター：中田和宏
クロウディア マッキェネン：井上喜久子
リズィ ガーランド：折笠愛
他

STAFF

原作：ニトロプラス
プロデューサー：村竹保則
監督：元永慶太郎
脚本：張村章二
キャラクターデザイン・作画監督：渡辺浩二
銃器デザイン：石野聡
美術監督：池田繁美
撮影監督：葛山剛士
色彩設計：金丸ゆう子
編集：田熊純

They live on the edge.

第１巻　初回限定版：8,190円（税抜7,800円）

[封入特典]

●作品世界をより深く掘り下げる、特製ブックレット
●各種データをブックレットとリンクして補完する、CD－ROM
●第１話ＡＲ台本（トールケースサイズ）●シリアルナンバー入り！ドッグタグ・ストラップ
＊仕様等は変更となる場合がございます。

通常版：5,250円（税抜5,000円）

©Digiturbo/Nitroplus　©2003 Digiturbo Nitroplus/ケイエスエス

<CD Line UP>富士見ミステリー文庫の人気小説がドラマCDで続々登場！

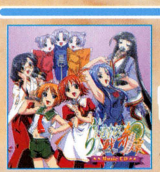
2004.1.23
on Sale

ドラマCD
『ハード・デイズ・ナイツ』
KSCA29188
2,625円（税抜 2,500円）
©南房秀久・壱河きづく/角川書店

Now on Sale

ドラマCD
『Dクラッカーズ』
KSCA29186
2,625円（税抜 2,500円）
©あざの耕平・村崎久都/角川書店

ドラマCD
『東京タブロイド』
KSCA29187
2,625円（税抜 2,500円）
©水城正太郎・しのざきあさら/角川書店



『らいむいろ戦奇譚』
MUSIC CD
KSCA29170
2,625円（税抜 2,500円）
©エルフ・あかほりさとる・
らいむいろ戦奇譚製作委員会/ソフトガレージ

KSS FILMS

大好評の『HAPPY☆LESSON ADVANCE』他、KSSアニメについてもっと知りたい君はこちらから！ KSS HP: http://www.kss-inc.co.jp/anime/

販売元：株式会社ケイエスエス販売 本社：〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-21-3 恵比寿NRビル 7F お問い合わせ先：03-5475-1211（午前10時～午後6時/土日・祝祭日及び年末年始を除く）

●香川県　ヒラ ユタカ
前回没った悔しさで今回はいっぱい描いてくれたとか。気合い入ってますねー。

●福岡市　UO
ベルフラウとレックス……の腕。次回は全身希望。

●大阪府　池田義明
秋号の連載イラストの、ちょっとあとという感じですね。

●大阪府　萌え子
『サモナイ2』のトリスとハサハが仲良く登場。これからも投稿お待ちしてます。

●福岡県　BEN
これからも「萌ポイント」を発見（？）していくので、期待してね。

Welcome to the party of PALETTA FROM READERS

趣味に仕事に勉強にと、意気込みを新たにする新年。
今年もがんばるぞー！と編集部一同張り切ってますので
今年もかわいいイラスト、たくさん送ってくださいね！

●兵庫県　ナギ
初投稿のナギさんから。はかなげな雰囲気がグッド。

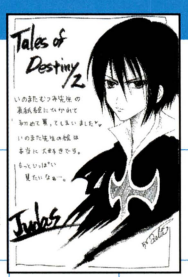
●東京都　Majo好きー

●大阪府　朝倉朔羅

●北海道　モカ

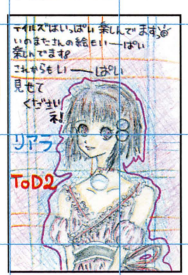
●熊本県　ハナコ

●今回のチビイラストは、『テイルズ オブ デスティニー2』でまとめてみました。みんなありがとう。



●山形県　アエル
初めて「パレッタ」を購入してくれたアエルさん。今後ともよろしくです。

●大阪府　あまのじゃ君
DVDもリリース中だし、まだまだ『おね2』は終わりません。



●大阪府　↑っち
↑っちさん、いーっぱい楽しんでくれて、編集部もうれしいです。

●埼玉県　美捺
パレッタが5周年、10周年を迎えるまで、これからも応援お願いします。

●埼玉県　茶太郎

●北海道　モカ

●大阪府　朝倉朔羅

PALETTAは、みなさまからのイラスト&おたよりをお待ちしております。

1.イラスト投稿のお約束

100ミリ×148ミリの官製ハガキサイズ。
縦・横、カラー・モノクロ、どちらでもOK。
裏面に、住所、お名前、電話番号、年齢と、作品名・キャラクター名を明記。オリジナルキャラの場合は「オリジナル」であることと、キャラの名前があれば名前も書いてください。ペンネーム希望の方は、ペンネームも忘れずに。

2.おたより投稿のお約束

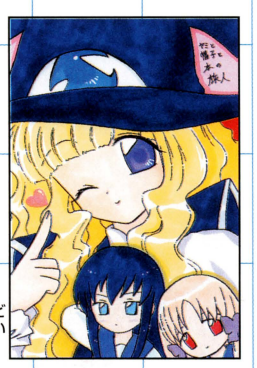
なるべく、読みやすい黒ペンやワープロで。
プレゼント応募のついでに、ハガキの余白に書いてもOK。というか、小ネタはそのほうが経済的。
住所、お名前、電話番号、年齢と、ペンネームご希望の方はペンネームも書いてください。

投稿のあて先

〒154－8528　東京都世田谷区若林1－18－10
（株）エンターブレイン　PALETTA編集部「読者ページ」係

●東京都　アサマトオル
『月姫』の琥珀ちゃん。BS-iが見られないとのこと。DVDが出るまでガマンです。

●東京都　三木みきな
それぞれの表情に、ビミョーに性格が出ていてナイス！



●いのまた先生と小林先生のインタビュー、よかったです。大人の距離を保ちながら、しかし仲がよくて理解し合っているというイメージが行間から漂ってきました。記事を読んだあとで改めて表紙をじっくり見ると、ファラとリアラがいのまた先生と小林先生の姿と重なって見えるような気がしました。　（愛知県・ニリちゃんさん）

☆ほんとうにすてきな関係のおふたりで、取材していてもほのぼのしました。

●『おねがい☆ツインズ』、ついに最終回を迎え、寂しいです。でもPALETTAで清水愛さんと中原麻衣さんの『おね2』に対する温かい想いが聞けて、そんな寂しさも吹っ飛びました！　それに第13話目もDVDで出ますしね。今から楽しみです。

（埼玉県・鈴木葵さん）

☆スタッフの方の作品への愛を感じると、ファンとしてもうれしくなりますよね。

●『メモオフみっくす』の記事、よかったです。実は「ギャルゲー」で最初にはまったのが『メモオフ』。それまで心のどこかに偏見があったのですが、みなものシナリオで数年分泣いてしまい、それ以来ゲーマーの道を歩んでいます。描き下ろしもあって、今回のPALETTAは永久保存版です。

（東京都・またたびさん）

☆毎号保存版になるよう、がんばらねば。

●正面から見たかったよ……。びしょ濡れアティ先生……。（兵庫県・ガイラスさん）

☆あう……。

●今号もイラストたっぷりでとても魅力的な作家の方が多くて、もう満足です。掲載する作家さんはどうやって決めてるのですか？　アンケートも参考にしていますか？

（愛知県・くらのすけさん）

☆もちろん、すごく参考にしてます。でも編集部員の趣味も少し入ってるかも。

●PALETTAを読むと自分もイラストを描きたくなるのですが、いつも三日坊主です。もしこれを毎日続けられたらイラストレーターになれたのかなーと思う、身の程知らずな今日このごろです（成瀬さんと同い年なんです）。　（栃木県・瀬生さわらさん）

☆恩師は「10年書き続ければ誰でも小説家になれる」と言ってました。結局編集者になっちゃったけど、ま、いいか。

●川元さんの生スケッチブック……実際目にできる編集部（N）様がうらやましい。もっと載せてほしかったです！

（東京都・真船倫子さん）

☆眼福でございました〜。

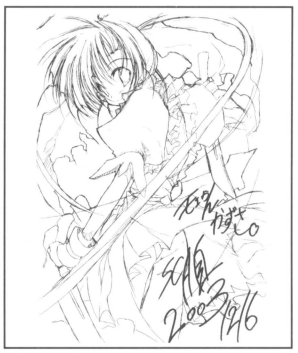
●ゲーム代を増やそうとパチンコへ。増えませんでした。　（北海道・ヨンヨンさん）

☆そのうち増えることもあるよ、たぶん。

1
羽音たらく直筆イラスト／1名

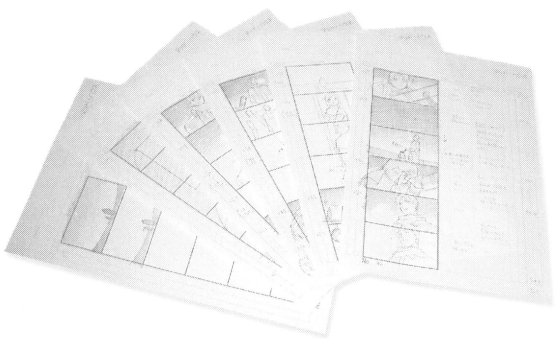
2
千羽由利子直筆イラスト／1名

3
後藤真砂子直筆イラスト／1名



4
SCA-自直筆イラスト／1名

5
梅津泰臣直筆イラスト／1名



6
「ガンスリンガー・ガール」浅香守生直筆絵コンテ6枚セット／1名

7
「そーなんだ!」主題歌CD
「Birthday Heart」／10名
■提供：ジェネオン エンタテインメント

NOW PRINTING

8
PALETTA vol.10
表紙テレカ／100名

PRESENT for YOU

PALETTA 読者プレゼント

新しい年の始まりと
PALETTAの10号目発行を記念して
豪華な直筆イラストプレゼントがいっぱい。
連載陣の手による貴重な直筆イラストプレゼントもあるから
次のページも忘れずにチェックしてね！

2003 秋号プレゼント当選者

1　いのまたむつみ直筆イラスト
岐阜県　れもんたると

2　小林智美直筆イラスト
埼玉県　さきら

3　川元利浩直筆イラスト
愛知県　丹羽恵梨華

4　村上水軍直筆イラスト
大分県　堤一彦

5　如月水直筆イラスト
愛知県　ヒガシッキー

6　松尾ひろゆき&
奥水隆之直筆イラスト
茨城県　ついんず。

7　駒都え～じ直筆イラスト
&築地俊彦サイン
愛知県　鈴木信弘

8　石浜真史直筆イラスト
東京都　橘彩理

9　小澤郁直筆イラスト
東京都　早川☆健

10　「テイルズ・オブ・
デスティニー2」ポスター
愛知県　トシ子
大分県　水原りさ
岐阜県　ドロップIV
埼玉県　藤堂茜
新潟県　キール

11　CDドラマ「魔法遣いに大切なこと～あなたに会えて良かった～」
東京都　田中真和
広島県　す～さん
福井県　浜頭一仁

12　PALETTA vol.9
表紙折り目なしポスター
神奈川県　唯野涼子
群馬県　岡部孝俊
東京都　多田文崇
東京都　ロプ
長崎県　江田颯
新潟県　宮崎邦和
三重県　匿名希望
三重県　森裕斐
山形県　佐藤剛史
山形県　ソリア=モリア

13　PALETTA vol.9
表紙テレカ
愛知県　子猫
愛知県　鈴木篤
愛知県　雪月花
愛知県　ニリちゃん
愛知県　まっちゃプリン
愛知県　みかん畑
愛知県　ミチユキ
愛知県　MOYA
愛知県　ヤブ
愛知県　ゆず
青森県　小笠原早織
青森県　実里
秋田県　とっとこ
秋田県　ペンペン
秋田県　モンブラン
秋田県　塁
茨城県　岡利光
茨城県　富田福司
岩手県　佐藤ほなみ
岩手県　第1発見者
大阪府　佐藤知子
大阪府　シュルプリット
大阪府　田中義隆
大阪府　ひいぼう
大阪府　山中宏祐
岡山県　月本裕之
岡山県　福天狗
神奈川県　秋芳可南
神奈川県　いっちゃん
神奈川県　SK
神奈川県　スキャパーズ
神奈川県　ミー
神奈川県　美耶
神奈川県　ムーミン
京都府　パールくん
熊本県　SABER
熊本県　2501！
群馬県　平井直樹
埼玉県　岡野真一
埼玉県　加藤大樹
埼玉県　きのこ
埼玉県　シナモン
埼玉県　須賀愛
埼玉県　彦坂知里
埼玉県　HITAC
埼玉県　藤野ユキ
埼玉県　みゆみゆ
埼玉県　雪の丸
滋賀県　中沢秀和
静岡県　あずきもち
静岡県　天野正輝
静岡県　くるりん
静岡県　彦太郎
静岡県　みかん
静岡県　めだか
千葉県　イガグリ
千葉県　うにまる
千葉県　堀内かよ
千葉県　やどろく
東京都　アポ
東京都　甘栗グルメ
東京都　一戸竜太
東京都　今井達雄
東京都　Weisswurst
東京都　宇田川博史
東京都　M.M
東京都　黒須健太
東京都　小林義
東京都　桜井喜久
東京都　田島瞳
東京都　中川淑恵
東京都　西村晴幸
東京都　Mick
東京都　吉田一憲
東京都　流花
栃木県　安部純
栃木県　伊藤則孝
栃木県　木野内修
栃木県　清水賢嗣
栃木県　早坂央子
長崎県　のりたま
長野県　ぽん
奈良県　保科裕二
新潟県　サイトゥー
兵庫県　おしずさん
兵庫県　飛魚
広島県　石橋悠毅
広島県　加藤千沙子
広島県　きり株
福井県　テル
福岡県　UO
福岡県　貝川裕美
福岡県　くまこ
福島県　草雉祥
福島県　前田満
北海道　北キツネ
北海道　弧鈴
北海道　メル
宮城県　佐藤浩貴
山梨県　神崎恵
（敬称略）

応募方法が変わりました

HOW TO APPLY
応募方法

官製ハガキにこのページ右上の応募券を貼り、下記の1～6の項目を記入してお送りください。抽選のうえ、当選者をPALETTA vol.11にて発表いたします。

1　ほしいプレゼントの番号をひとつ
2　名前・性別・年齢・職業
3　郵便番号・住所・電話番号
4　おもしろかった記事と理由
5　つまらなかった記事と理由
6　感想、要望、ミニイラストなど、なんでも好きなことを書いてください。

※6番については、読者ページ「FROM READERS」に掲載させていただくことがあります。その際ペンネームをご希望の方はペンネームも記入してください。

締切　2004.3.1
（当日必着）

Special PRESENT

PALETTA 第10号記念

連載陣スケッチブックイラスト

HOW TO APPLY
応募方法

官製ハガキに73ページ右上の応募券を貼り、下記の1～6の項目を記入してお送りください。抽選のうえ、当選者をPALETTA vol.11にて発表いたします。

1　ほしいプレゼントの番号をひとつ
2　名前・性別・年齢・職業
3　郵便番号・住所・電話番号
4　おもしろかった記事と理由
5　つまらなかった記事と理由
6　感想、要望、ミニイラストなど、
　　なんでも好きなことを書いてください。

締切　2004.3.1
（当日必着）

9
滝川悠直筆イラスト／1名

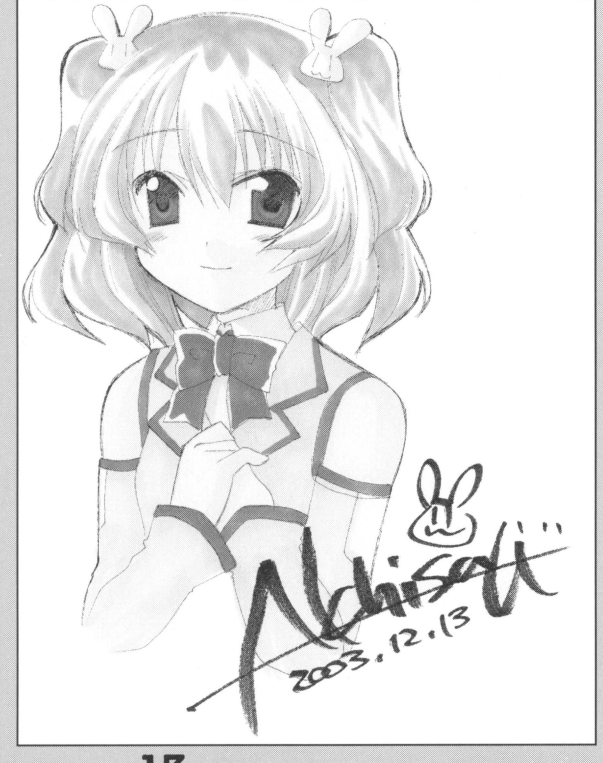
10
あゆみゆい直筆イラスト／1名

11
飯塚武史直筆イラスト／1名

12
近藤敏信直筆イラスト／1名

14
うるし原智志直筆イラスト／1名

この世でたった1枚のレアものをゲットしよう!



13
成瀬ちさと直筆イラスト／1名

15
近永早苗直筆イラスト／1名

3Dモデリングに挑戦状!? 緻密な『武刃街』のキャラクター

●「武刃街」

キャラクターデザイン ● 川元利浩

Gackt扮する主人公が剣劇を見せる、中国風活劇ゲーム『武刃街』。タイトーとレッド・エンタテインメントがタッグを組んだ、初の作品でもある。主人公の衣装や登場するキャラクターの華麗なデザインについてキャラクターデザインを務めた川元利浩氏にインタビュー。企画段階の主人公の設定画および貴重なラフ画も大公開!

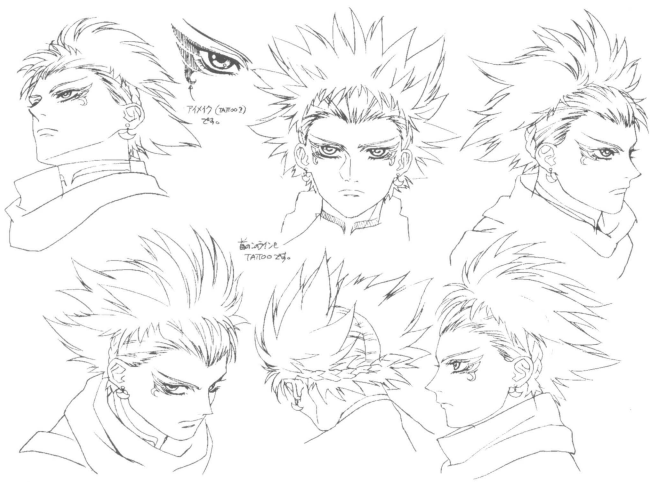
川元利浩

中国映画に見られる驚異的なスピード感やワイヤーワーク、SFXを駆使した派手なアクション。その「武侠」の世界をゲームで堪能できるのが、『武刃街』だ。タイトーとレッド・エンタテインメントの共同開発、主人公にGacktを起用と話題性も盛りだくさん。とくにキャラクターの緻密な造形は、アニメーションキャラクターデザイナーの川元利浩氏によるもの。

これまでにない、中国活劇と川元キャラの融合について、川元氏に聞いてみた。

劉王羽 ラウ・ウォング

まず主人公から作るのですが、見たビデオで、服というか布の素材を生かした「なびき」にかなり強くインスパイアされたので、キャラクターの中になびくものを入れるというコンセプトを自分の中で作って。そこからパターンを派生させながら描きました。最初に描いたラフは、その影響が色濃く出てますね。だいたい、そのときに描きたい絵を描いてますから(笑)。主人公としての箔と見栄え……見得を切る表情、ポーズが生かせる絵を考えて、4パターンほど描きました。その中から、パターンAの表情がいいね、全体のバランスやボリューム感はパターンCで、みたいな打ち合わせで煮詰めていきました。髪形はファッション誌から。ちょっと変わった結い方をしていて、おもしろいなと思って取り入れました。↗



↗キャラのイメージが決まったら、次はコスチュームです。最初のラフAの面構えで描いていって、この第2稿で上着はほぼ完成です。まあ、ボリューム感は多少完成設定画と違ってますが。やはり「なびくポーズ」がやりたいっていうのが出てますね(笑)。「なびき」を3Dで動かすのは難儀で厄介と思いつつ無理を言いました。剣劇アクションって、なびく薄い布とかがあるだけで、かなりボリューム感とか動きの流れで効果が上がりますよね。そのへんも、このゲームで出せないかということで。あと、ゲームのデザイナーさんが出してきた敵の鬼のディテールが、もうコピーがまっ黒になるほどのものだったので(笑)。バランス的にこちらも線の情報量を増やさないとと考えました。それで龍の模様を入れてみたりとか。このへんのデザイン的なものは、『三国志』のような史実の文献なりイラスト本なりを参考にして、アレンジを加えています。PCでテクスチャーとして貼りつけていたら、これ以上のディテールを描き込んだと思うんですけど。手描きなので、何度も何度もこの模様を描くだけでゼーハー言って(笑)。ゲーム画面ではがんばってゴージャスにしてもらってます。(川元利浩)

PROFILE

●川元利浩 *Toshihiro Kawamoto*

7月15日生まれ。三重県出身。血液型A型。アニメーター、キャラクターデザイナー。代表作は『機動戦士ガンダム0083』『カウボーイビバップ』『WOLF'S RAIN』など。

1985年、『うる星やつら』の動画でスタート。86年の『機動戦士ガンダムZZ』、89年の『ヴィナス戦記』などの原画を経て、90年の『機動戦士ガンダム0083』で初キャラデザ。86年に株式会社ボンズ設立に参加、現在に至る。

GAME INFORMATION

Now In Store!

「武刃街」

●プレイステーション2
●タイトー ●6,800円
●ハイスピード武侠アクション
●1人プレイ
http://www.bujingai.com/
http://www.red-entertainment.co.jp/bujin/

© TAITO CORP. 2003
© RED 2003

ゲームとアニメのキャラデザの違い

――ゲームのキャラクターデザインをなさったことは？

川元：何本かあります。『ガンダム』シリーズで5、6本以上は(笑)。あと、ファミコンの『ワンダープロジェクト』とか、PS2の『ギガンティックドライブ』とか。

――アニメとゲームでは、キャラクターデザインの作り方に違いがありますか？

川元：そうですねえ。僕はアニメのキャラクターデザイナーなので、スタイルとしてはアニメのキャラクターシートという形でしか描けません。でも、仕上がりは当然3Dのポリゴンになるというのはありますね。ただ『カウボーイビバップ』や『WOLF'S RAIN』のときもよく言われたんですけど、「3Dにしにくいキャラクターデザインだ」と(笑)。それを、どうアレンジして3Dで見せてくれるのか、毎回楽しみだったりするんですけど。

――川元さんはゲームをなさいますか？

川元：いや、ほとんどやらないです。『テトリス』程度。ファミコンにもまだ『風来のシレン』が刺さってる状態です(笑)。パズルゲーム的なものほうが、どちらかというと好みなんですね。PS版の『攻殻機動隊』のアニメパートの作画を担当したことがあるんですけれど、サンプルをもらっても1面をクリアできなくて、なかなか先のアニメパートが見られなかったりするんですけれど(笑)。

中国活劇の迫力にインスパイアされて

――『武刃街』は中国活劇風な世界観ですが、苦労されたところとかは？

川元：今まで自分が研究してなかったジャンルなので、デザインするにあたって、まず雰囲気をつかむためにビデオを何本か見せていただいたのですが、そのビデオ自体がかなり衝撃的で。

――どんなビデオをごらんになったのですか？

川元：『風雲ストームライダーズ』とツイ・ハーク監督の『天上の剣 -The Legend of ZU-』という映画なんですけど、これが剣劇の『ドラゴンボール』みたいな感じで(笑)。SFXを使った実写ものなんですが、『グリーン・デスティニー』のような傾向のものかと思ってたら、ぜんぜん違うんですね。スピード感とかSFチックな設定とかに非常に刺激を受けて、何度もくり返し見ちゃった。もうロポカーンと開いたまま終わるって感じで(笑)。そのテンションの高さをゲームに反映できれば、今までにないものができるんじゃないか、という気はしましたね。

――京劇のような様式美はなかったですか？

川元：いや、剣劇の様式美は残ってますね。だから、コスチュームラインもややそっちの方向からヒントを得て参考にしてます。言い方が悪いですけど、一発ものっていうんですか、インパクトで見せちゃえっていうところが、ゲームの場合は強いと思うんですよ。アニメのTVシリーズのようにドラマを背負うと、設定とか使い方にこだわりが必要で、造形的に自由度が減るんです。

蓉華 ヨーファ

アダルティなのかファニーフェイスなのか、自分の中で固まってなくて。中国の美人って神秘的じゃないですか。少女的に見えるときもあるし、すごく妖艶に見えるときもある。そのどちらに振ればいいのかな、と。ゲーム内でもイメージ的な扱いになるということだったので、ほんと掴みどころがなかったんですね。それで叩き台という形で、いろんなパターンを描きました。彼女のラフ画が、いちばんバリエーションがあると思います。幻想的なイメージということで、自分の中でユラユラ揺れてる感じでした。結果、最初の打ち合わせで、ヒロインについては再トライということに。そのとき、ラフ画の中の「祈るポーズの女性を元に」と言われて、そのイメージでつめていきました。蓉華はいちばん枚数描きましたね。衣装はファッション誌とかを参考にしました。最初の打ち合わせで、まずドレスはミニかロングかという話になって。デザイナーとしては「早くどっちかに決めてくれ」っていう(笑)。でも結局、僕の好みのラインでスリットバージョンで納まったので、よしと(笑)。ゲーム内で、スリットがさりげなくアピールできていればいいなと思っているのですが。(川元利浩)

——デザイン画はモノクロですが、どの段階で服とかキャラクターの色は出てくるのでしょう?

川元:僕の場合、デザイン画が完成しても、自分の中ではグレースケール程度のイメージしかないんですよ。色をつけてくれと言われて、初めて悩むんです。『武刃街』ではカラーを何パターンか出しました。それを、ゲームデザイナーの方にいろいろ追い込んでもらって。どういう色合いがいいのか、試し塗り感覚で色を置いてもらって、その中でいちばん主人公ぽく映えるものを、何人もの人が見て決めたという形ですね。

——それは、ほかのゲームとかアニメでも?

川元:色彩設計を担当する人が信頼できる人であれば任せます。監督のオーダーで預けるときもありますし。色を塗るとしても、「マーカーで軽く色をつけてくれ」「パーツ分けがわからないから色で示してくれ」という程度。アニメのキャラってそれくらいですんじゃうんですよ、実は。だから、『武刃街』の着彩はかなりしんどかった記憶があるんですけど(笑)。まあでも、自分でやったおかげというか、色についてはかなり気に入ってます。

——敵の鬼について、バージョンがいろいろと出てきますが、川元さんはこれには?

川元:ノータッチなんです。この鬼の設定を見て、負けないように線の情報を描かざるを得なくなったところがあるんですよね、バランス上

雷震龍 レイ・ジェンロン

声優さんが『カウボーイビバップ』の主人公の声を当ててくださった山寺宏一さん。役者としての幅を知ってるので、描きながら、頭の中で山寺さんがセリフを話してる状態でした（笑）。そのへんを念頭において作りました。あとは、主人公との対比で、どこまで差別化できるかというところですね。龍の模様に白のイメージと主人公が煮詰まった時点で、その敵なら虎で黒だろうと方向性が決まりました。主人公同様、史実からのイラストとか事典を研究しつつまとめて、打ち合わせで固めたという感じです。とくに髪は僕のアイデアです。デザインとしてなにかギミックができればと考えました。主人公はなびくものがあるんですけど、雷には足りなかったので、回るときに広がるものがほしいな、と（笑）。で、なにかしら武器として使えるかなと。そういう点ではアニメと違って、いろんなお遊びというか、突拍子もないアイデアとか、「こんなの入れたらおもしろいんじゃない？」という雑談からどんどん盛り込んでいく、みたいな作業ができましたね。これは物語を見せるTVアニメとかではできません。アニメでは、使う出番がなければつけてもしょうがないということになっちゃうので。（川元利浩）

殴天災 ナグリ・テンサイ

声が若本規夫さんなので、声のイメージで描きました。「師匠」というと、僕も少しだけ原画を手伝った『Gガンダム』に東方不敗というキャラがいるんです。造形的に、あれに極力ダブらないように自分に言い聞かせて。油断すると、あのイメージを引っ張ってきちゃうので（笑）。最初は、がっしりしてて強いのか、ヨボヨボの爺さんだけどメチャクチャ強いのか、どちらの流れでいこうかという話が出て。でも、それは若本さんが出てきたところで払拭されました（笑）。龍と虎が合わさったものというオーダーから、こんな感じに。よく3Dにしましたよね、このキャラクターで。「これはできんだろう」って、ほくそ笑みながら描いてたんですけど（笑）。スタッフみんなが、若本さんパワーで同じ方向を向いてたので、師匠は比較的、最終的なラインになるまで早かったです。（川元利浩）

の問題で（笑）。この鬼たちが出てくる世界に入り込めるキャラクターを作らなければと思いました。同時に「ただごとじゃないな」って。こういうのを見せられるとね。「し、しまった！」みたいな（笑）。

――たしかにキャラの設定画が綿密ですね。

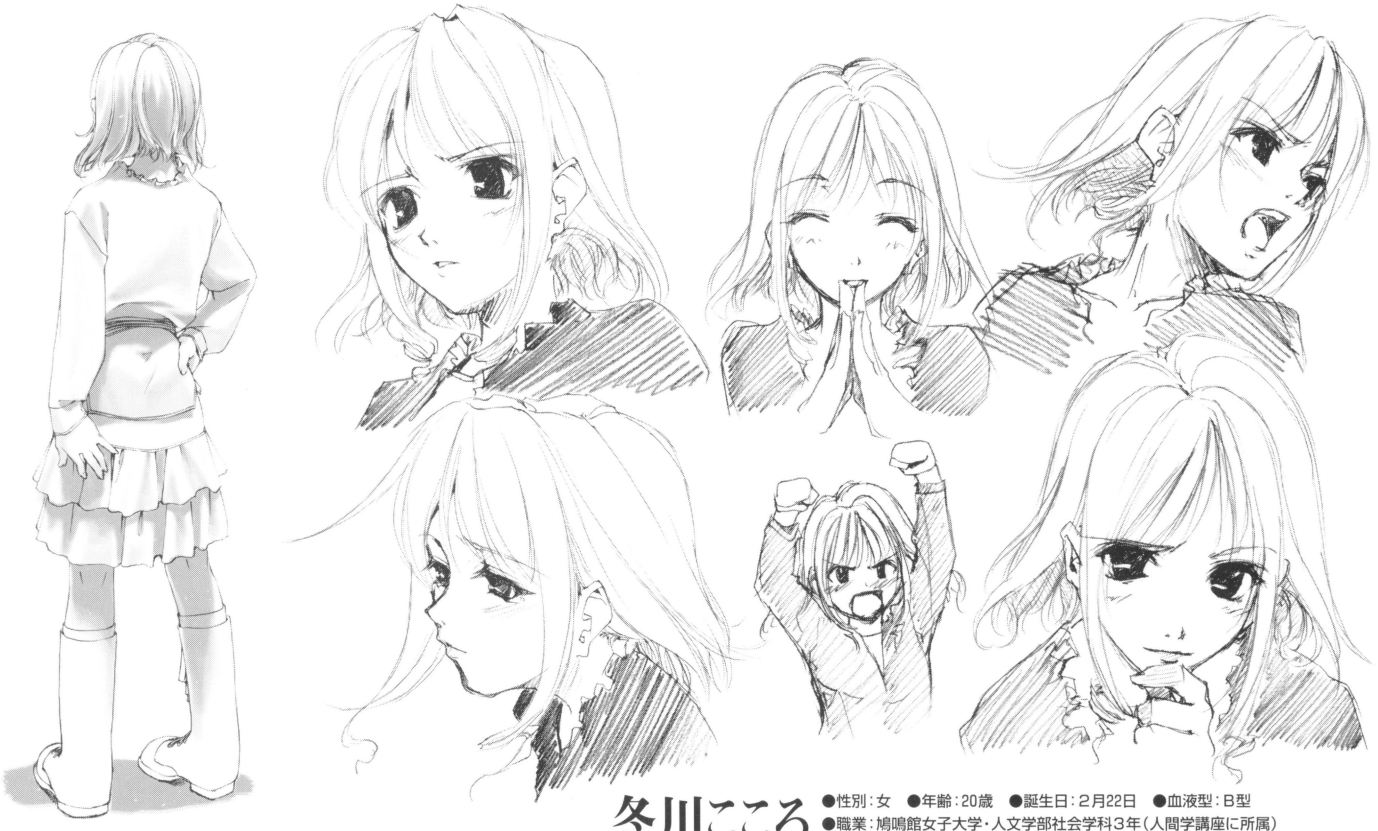
川元：なんか3Dモデリングに挑戦っていう感じで（笑）。最終的に3Dになることは、あえて意識しないで描いてました。そうしないと、自分の中でなにか枷を作ってしまいそうだったので。餅は餅屋ということで、僕は今までどおりのデザインラインで作る。それをプログラマーさんなり立体屋さんにぶつけてみて、答えを返してもらおうかなって思ってました。まあ、自分勝手な話なんですけど（笑）。製作側からも、そうしてほしいみたいな話もありましたし。

――基本的な立ち位置も仕事のやり方、関わり方も、通常とそれほど変えられなかった？

川元：そうですね。やっぱり川元のキャラクターデザインというところで仕事をきっちりさせてもらおう、と。

――『WOLF'S RAIN』のキャラクターデザインと並行しての作業で、世界観の極端な違いがたいへんではなかったですか？

川元：かえって被ってないほうがいいですよ、仕事をする上では。似た世界観のものは、どうしても影響しあってしまいますから。



冬川こころ

●性別：女　●年齢：20歳　●誕生日：2月22日　●血液型：B型
●職業：鳩鳴館女子大学・人文学部社会学科3年（人間学講座に所属）
●性格：感情（カン）を信じるタイプ・自分に正直・外向的・好奇心旺盛・気まぐれ・文系
●趣味：野鳥観察・盆栽
●好き：嘘も方便・和気藹々としたムード・楽しいこと
●嫌い：だんまり・喧嘩（いがみ合い）・面倒なこと・キュウリ
●設定：左利き

「ふつう」のよさみたいなのが出せていれば、と思っています。いい言い方かどうかわかりませんが、癖のない子でしょうか。（左）

交錯するふたつの時

●「Remember11 -the age of infinity-」

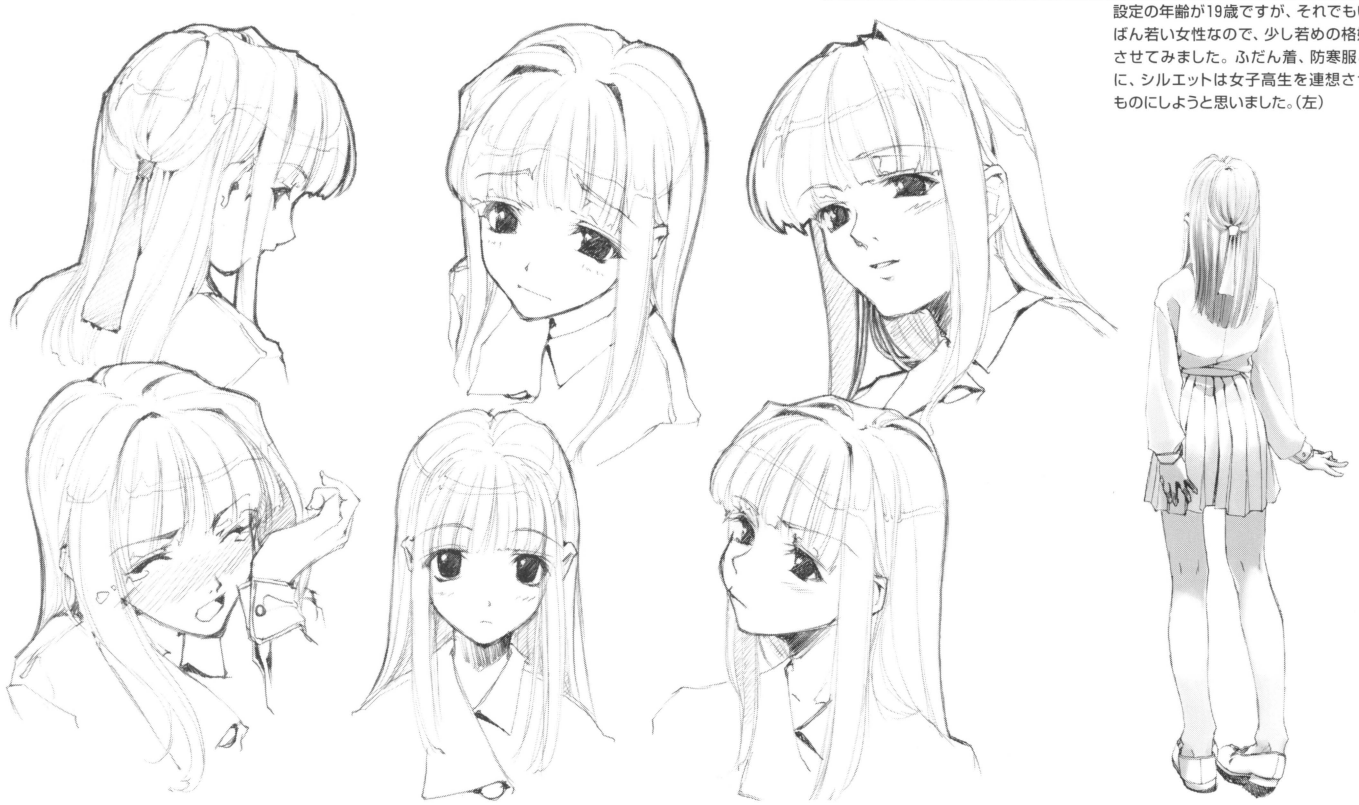
キャラクターデザイン●左

「雪山」と「孤島」で展開する、ふたつの物語が絡み合う。
それぞれの場所で、生き延びるためにもがく登場人物たち。
ふたつのシナリオを解いたときにわかるトリックとは……。
そんなミステリアスなゲームに登場するキャラクターたちを、
左氏のコメントとともに紹介する。

涼蔭穂鳥

●性別：女　●年齢：19歳　●誕生日：4月30日　●血液型：AB型　●職業：予備校生
●性格：攻撃的（ときには残忍）・刹那主義・極度な躁鬱気質・他人の評価を極端に変える・絶望を愛し希望を恐れる（境界例の傾向あり）
●趣味：電話・メール・チャット
●好き：快楽・完全なる絶望・人の関心を集めること・自傷行為・自分を受け入れてくれる存在（すがれる対象）
●嫌い：見捨てられること・中途半端な夢や希望や同情・安易な言葉（一般論など）

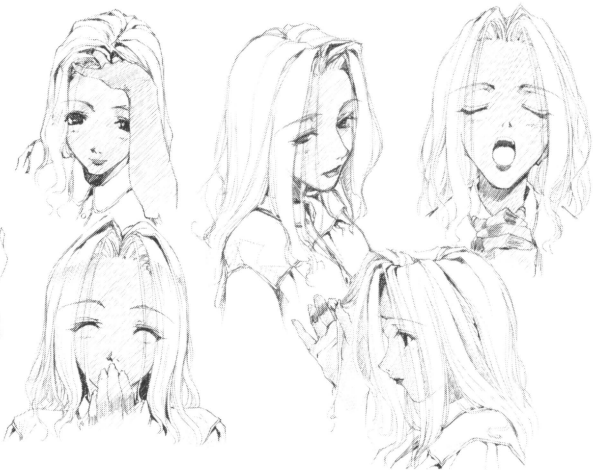
設定の年齢が19歳ですが、それでもいちばん若い女性なので、少し若めの格好をさせてみました。ふだん着、防寒服ともに、シルエットは女子高生を連想させるものにしようと思いました。（左）

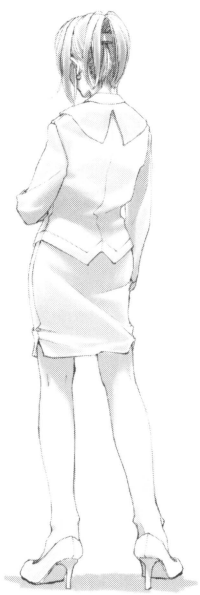


内海カーリー

●性別：女　●年齢：27歳　●誕生日：9月16日　●血液型：O型
●職業：公立小学校の教師
●性格：とにかく優しい（ときには行きすぎて過保護になる）・涙もろいが芯は強い・キレると凄まじく怖い
●趣味：料理・家庭菜園・壷集め
●好き：世話を焼くこと・人の話を聞くこと・大自然・心臓の音・おちゃめな冗談
●嫌い：死を匂わせる言動や思想・自然を破壊する行為・人を見捨てる行為
●設定：インド系ハーフ

髪の毛や肌の色が似たり寄ったりな中、唯一のインド系ハーフなので、肌と髪の色を思いきってみました。服以外でも色が特徴的なので、色で見るととても貴重なキャラだと思います。（左）





黛鈴

●性別：女　●年齢：23歳　●誕生日：4月30日
●血液型：A型　●職業：OL
●性格：気が強い・プライドが高い・やたらと外面を気にする・軽度の潔癖性・極度な偏食家（好き嫌いが激しい）・やや思いやりに欠けている
●趣味：服や帽子や靴の収集
●好き：仕事・動物・高いところ・私
●嫌い：威張る男・男に負けること・下ネタ

中も外も鋭い女性です。自分の中でそれを象徴するかのような紫を前面に押し出した、これもストレートなキャラです。（左）

楠田ゆに

●性別：男　●年齢：11歳　●誕生日：10月19日　●血液型：AB型
●職業：小学5年
●性格：無邪気・臆病だが心優しい・機転に富んでいる
●趣味：オカルト的な儀式（タロット占い・こっくりさんなど）
●好き：にぎやかなこと・ゆかいなこと・友だち・素数
●嫌い：唯物論・孤独・ライブリヒ製薬

服装がいちばん奇抜だと思います。服装ではもっとも遊ばせてもらったキャラです。（左）

黄泉木聖司

●性別：男　●年齢：35歳　●誕生日：9月16日　●血液型：O型
●職業：登山家
●性格：穏和・勇敢・がまん強い・ユーモアがある・用意周到
●趣味：登山・探険・スポーツ全般
●好き：酒・タバコ・自己鍛錬・くだらないジョーク
●嫌い：和を乱す行為・裏切り・食品添加物

山男ということもあり、全体的にアースカラーを用いてずっしりとした感じを狙ってみました。ほかのみんなが髪が長い中で、唯一短めのキャラです。（左）

優希堂悟

●性別：男　●年齢：21歳　●誕生日：2月22日　●血液型：A型
●職業：鳩鳴館大学大学院・工学部物理工学科修士課程2年（量子物理学研究室に所属）／2年飛び級している
●性格：行動力はあるが慎重なタイプ・合理的な思考を常とする・他人をすぐに信用しない・理系
●趣味：読書（ジャンルは問わず。活字中毒で電話帳さえ楽しく読める）
●好き：有言実行・「答え」を導き出す行為
●嫌い：嘘（真実を言えない場合はしゃべらない）・中途半端・約束を破ること・カボチャ
●設定：右利き

自分が高校生のときのイメージで止まってしまっていますが、ビジュアル系ロックバンドの風味を盛り込もうと思いました。少し中世的な美青年という感じです。（左）

GAME INFORMATION

2004 Spring In Store!

「Remember11 -the age of infinity-」

●KID
●価格未定
●サスペンスアドベンチャー
●1人プレイ
http://www.kid-game.co.jp/infinity
© KID

BACKSTAGE TOUR ■

GUN OF GUNS

ANIME INFORMATION

Now On Air!

「GUNSLINGER GIRL」
- フジテレビにて毎週水曜27：28～放映中
- アニマックス（スカパー！＜ch.724＞）にて毎週金曜23：00と28：00に放映中

GAME & DVD INFORMATION

2004 Spring In Store!

「GUNSLINGER GIRL」Vol.1
- プレイステーション2
- マーベラスエンターテイメント
- 予価6，800円
- TVシリーズ（1～5話収録）DVDアニメーション同梱

●「GUNSLINGER GIRL」ガンスリンガー・ガール

ハンドガン・サブマシンガン●設定資料集

GUNSLINGER GIRLたちがもつ愛用の銃は実在のもの。アニメ版に使われているハンドガン、サブマシンガンの細かく指定された設定資料を公開しよう。

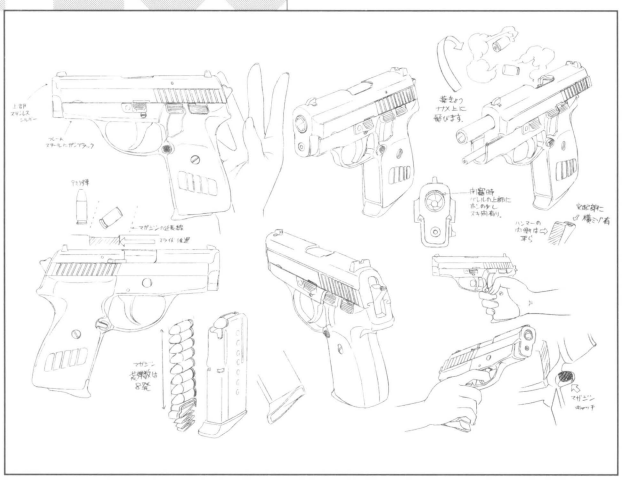
●SIG SAUER P239

スイスの銃器メーカーSIG（Schweizerische Industrie-Gesellschaft）社が、ドイツの銃器メーカー、ザウエル&ゾーン社と提携し、生産した軍用自動拳銃P220の発展モデル。警察や一般用に小型・軽量、携帯性を追求した中型自動拳銃である。グリップを握ったまま、撃鉄を下げることができるハンマー・デコッキング・レバーを装備。

Henrietta

DATA

MANUFACTURER	J. P. SAUER & SOHN/GERMANY
OVER ALL LENGTH	168mm
（BARREL LENGTH	91.5mm）
WEIGHT	775g
CALIBER	9mm .357SIG .40S&W
FIRELING SYSTEM	SEMI
MAGAZINE CAPACITY	8rds（9mm） 7rds（.357&.40）



●FN P90

1889年に設立された、ベルギーのFN（ファブリック・ナショナル・デアームズ・デ・ギレ）社製。PROJECT-90（P90）はパイロットや車両搭乗員がもつサバイバルライフルとして開発された。狭いコクピットや車内に装備できるよう、マガジンを上部に配置することで、高さを抑えている。

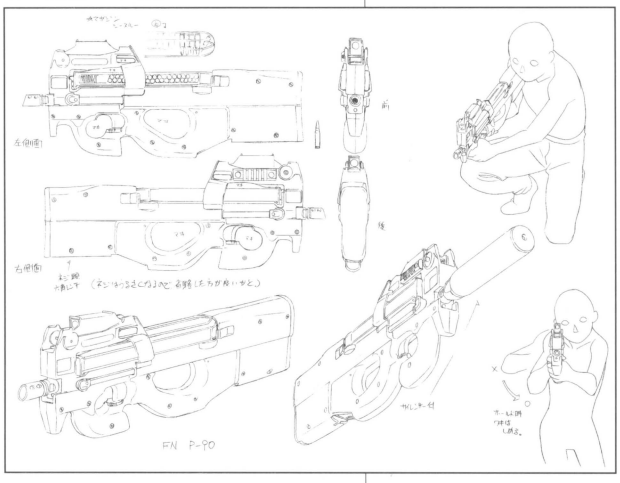
1996年、ペルーでの日本大使館占拠事件においてペルー軍および警察の突入部隊がP90を使用し成功を収めた。以後、室内戦闘用の火器としても注目されている。

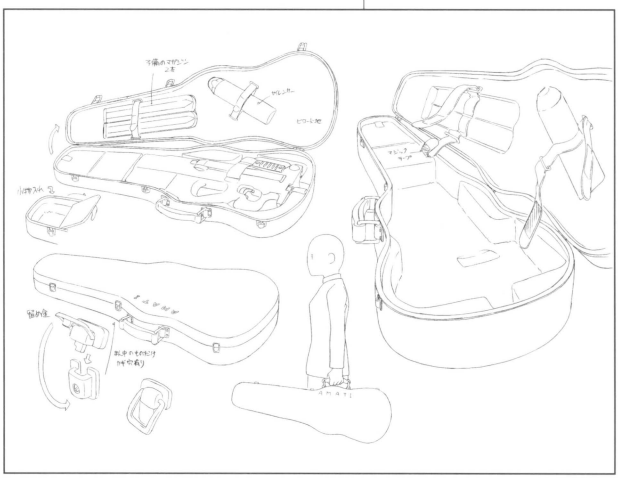
「スパイラル～推理の絆」カノン・ヒルベルト、「エクソダスギルティ」真道カスミも使用。

Henrietta

DATA

MANUFACTURER	FN/BELGIUM
OVER ALL LENGTH	500mm
（BARREL LENGTH	263mm）
WEIGHT	2540g
CALIBER	5.7mm×28
FIRELING SYSTEM	SEMI/FULL
MUZZLE VELOCITY	710m/s
CYCLIC RATE	900rds/min
MAGAZINE CAPACITY	50rds





●Cz75 2nd ver.（後期型）

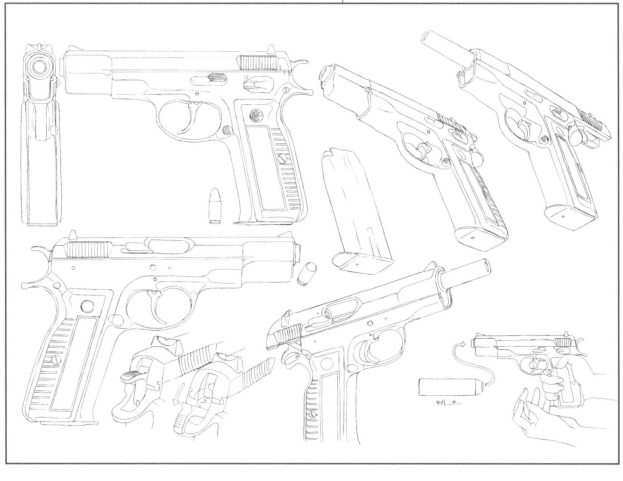
1975年に旧チェコスロバキアのチェスカー・ゾブロヨフが開発した大型軍用9mm自動拳銃。輸出用として西欧諸国で一般的な9mmパラベラムを採用。装弾数15発、軽重量、高い命中精度のほか、人間工学に基づいたグリップは「手に吸いつくよう」と評され、名銃と謳われた。欠点はスライド前部が薄く、耐久性が低いこと。それを改良したのが後期型。しかし国の民主化と共に民営化された国営銃器工場では、スライドの製造方式を安価なものに変更。強度確保のためにスライドのデザインは変更を余儀なくされた。それでも威力、精度共に優れており、今なお高い評価を得ている。

初期型は『ガンスミス・キャッツ-GUNSMITH CATS-』ラリー・ピンセントや『モンスター』天馬賢三が使用。ほかに「スパイラル～推理の絆～」浅月香介など。

Rico

DATA

MANUFACTURER	CESKA ZBROJOVKA NATIONAL FACTORY／CZECH
OVER ALL LENGTH	206mm
（BARREL LENGTH	120mm）
WEIGHT	990g
CALIBER	9mm×19
FIRELING SYSTEM	SEMI
MUZZLE VELOCITY	396m/s
MAGAZINE CAPACITY	15＋1rds



●SVDドラグノフ

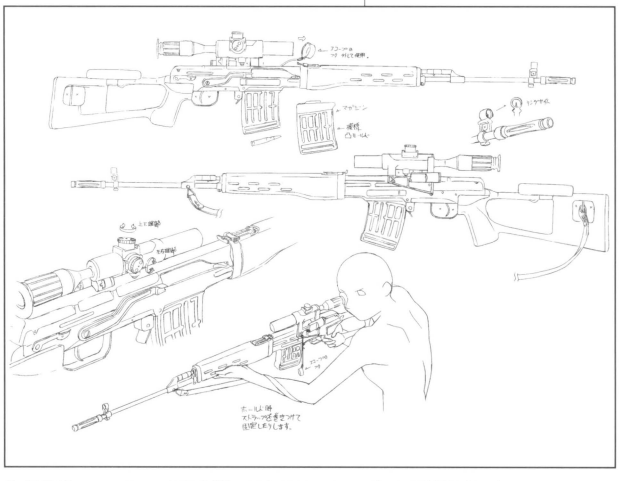
ソ連の銃工、イェフゲニー・フェドロビッチ・ドラグノフがAK47（カラシニコフ）を元に設計した狙撃銃で、正式名称はSovietskaya Snayperskaya Vintovka Dragunova（ソビエト製ドラグノフ狙撃銃）。「ドラグノフ」または「SVD」と呼ばれる。1963年、旧ソ軍制式狙撃銃として採用された。アフガニスタンから最近のチェチェン紛争まで多くの実戦で使用され、高い評価を得ている。狙撃銃としては珍しく着剣ラグを装備。最大射程距離は1000m。スコープは薄暗いところでも照準が可能。赤外線探知装置もついている。

「アヴァロン」アッシュ、「バトルロワイアルII」桜井サキも使用。

Rico

DATA

MANUFACTURER	Ye.F.DRAGUNOV／USSR
OVER ALL LENGTH	1225mm
（BARREL LENGTH	622mm）
WEIGHT	4310g
CALIBER	7.62mm×54R
FIRELING SYSTEM	SEMI
MUZZLE VELOCITY	830m/s
MAGAZINE CAPACITY	10rds



© 相田裕/マーベラス音楽出版・メディアワークス・ガンスリ製作委員会2002

WINCHESTER M1897

●銃剣つきウィンチェスターM1897

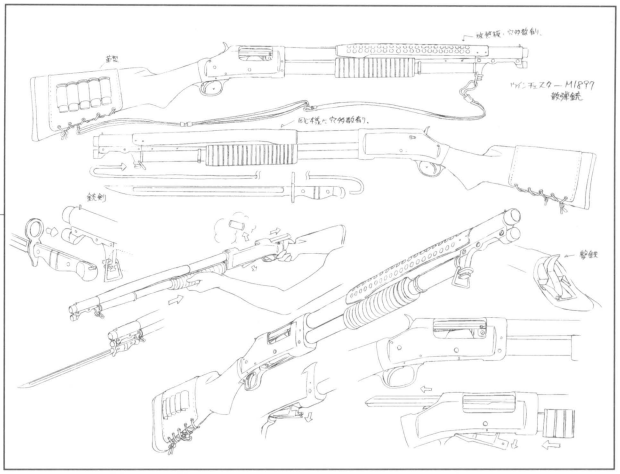
ウィンチェスターが ブローニングM1893のパテントを購入し、改善して1897年に発売した散弾銃。 レピーター(3発以上の総弾数をもつ銃の総称)散弾銃の元祖といわれる。ポンプアクション連発式の機構はジョン・ブローニングの原設計。警察で暴徒鎮圧用に使用されたため、ライオット・ガン(Riot Gun)と呼ばれた。また、第1次大戦でアメリカ軍がドイツ軍との戦闘に使用。狭い塹壕での散弾銃の威力は、トレンチ・ガン(Trench Gun)の異名をとり、以後、戦争において散弾銃の使用は禁止されたほど。銃剣を装着できる白兵戦用モデルも作られている。

西部劇に多く登場、『アンタッチャブル』エリオット・ネスも使用。

Triela

DATA

MANUFACTURER	WINCHESTER/U.S.A
OVER ALL LENGTH	508～762mm
CALIBER	12gage
MAGAZINE CAPACITY	5rds



SIG SAUER P230SL

●SIG SAUER P230SL

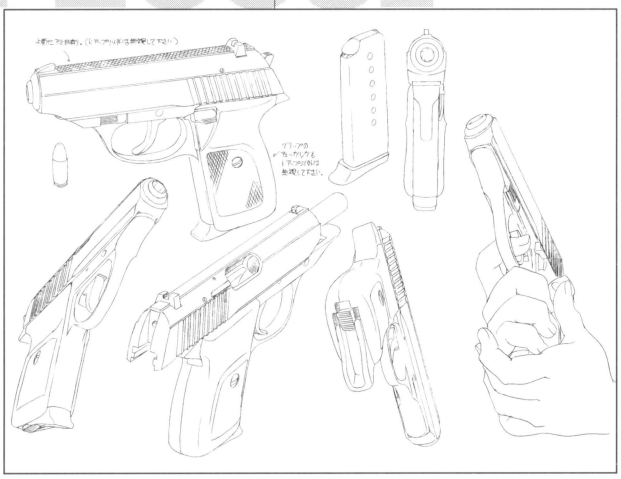
1977年にドイツのザウエル&ゾーン社とスイスのSIGアームズ社で共同開発された警察用、一般用中型自動拳銃。P-232が現れる1996年まで製造された。ハンマー・デコッキング・レバーを装備。SL(stainless steel frame)バージョンはスライドとフレームがステンレス製である。

日本ではSPや警察の一部に制式採用されている。

Triela

DATA

MANUFACTURER	J.P.SAUER&SOHN/GERMANY
OVER ALL LENGTH	168mm
(BARREL LENGTH	92mm)
WEIGHT	600g
CALIBER	9mm×17
FIRELING SYSTEM	SEMI
MAGAZINE CAPACITY	7rds (9mm)/8rds (7.65mm)



H&K VP70

●H&K VP70

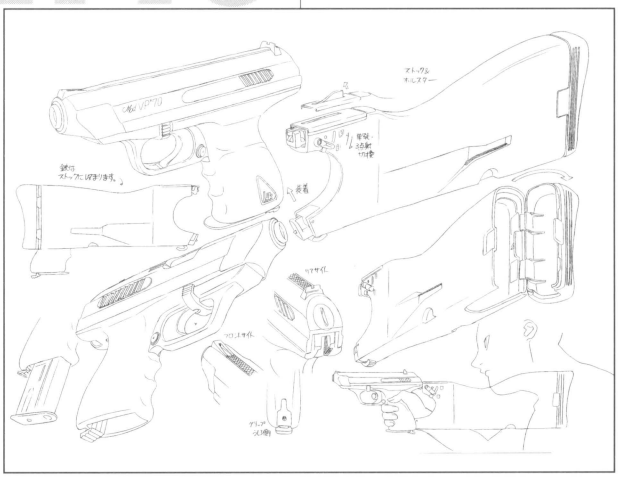
第2次大戦中にモーゼル社が開発した拳銃。物資の欠乏のため単純で安価、フォルクスワーゲンのごとく市民が持てるフォルクスピストルとして製造された。 これを、1970年にH&K社が第三国向けにリメイクしたのがVP70。 コストを抑えるため、プラスチックを使用。プラスチック拳銃の先駆けとなった。9mmピストルとしては大きすぎ、またトリガーが重いため命中精度が悪く、評判は芳しくない。

『エイリアン2』ゴーマン中尉、『バイオハザード2』レオン=S・ケネディも使用。

Claes

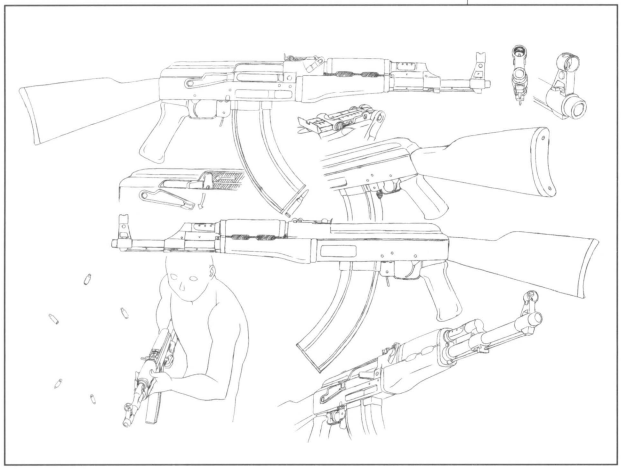
DATA

MANUFACTURER	HECKLER & KOCH/GERMANY
OVER ALL LENGTH	204mm
(BARREL LENGTH	116mm)
WEIGHT	820g
CALIBER	9mm×19
FIRELING SYSTEM	SEMI／3SHOT BURST (with the stock attached)
MAGAZINE CAPACITY	18rds



Kalashnikov AK47

●AK47 Assault Rifle



Steyr AUG

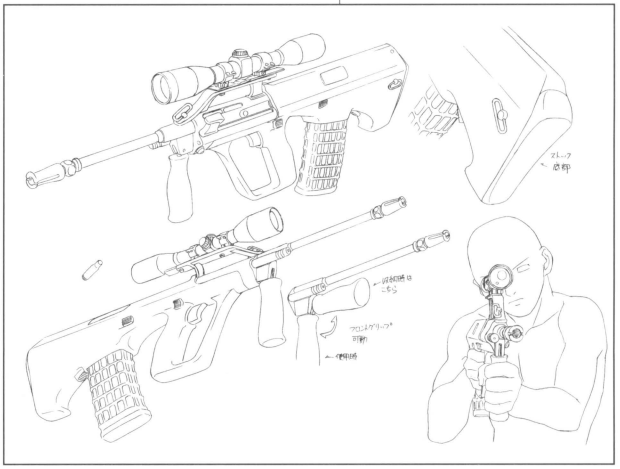
●Steyr AUG

AUGはArmee Universal Gavwehr(陸軍汎用ライフル)の略。1970年代、オーストリア陸軍が制式採用したアサルトライフルだ。奇抜なデザインには人間工学が考慮されている。命中精度にも優れ、プラスチック使用で軽量ながら強度も確保されている。メカボックスがストック内にあるため、作動音が静か。消音に効果を発揮する。スコープと一体化したキャリングハンドルや折り畳み式のフォアグリップなど独特の機構をもつステアーAUGミリタリーは、 オーストリアのほかオーストラリア、マレーシアなどでも採用されている。

Angelica

DATA

MANUFACTURER	STEYR/AUSTRIA
OVER ALL LENGTH	805mm
(BARREL LENGTH	508mm)
WEIGHT	3770g
CALIBER	5.56mm×45
MUZZLE VELOCITY	970m/s
FIRELING SYSTEM	SEMI/FULL
MAGAZINE CAPACITY	30rds/42rds



あゆみゆい 萌えの日記つぼ

第8回●メガネの下には

わたし、萌美。高校1年生。両親と弟の4人家族です。
趣味は、やっぱり……女の子ウォッチング！
いつもノートを写させてもらってる、勉強家の友だち。
メガネがいかにもまじめっぽい感じなんだけど。
今日はちょっと新発見。メガネって……いい♥

PROFILE
●あゆみゆい
Yui Ayumi
2月3日生まれの水瓶座。東京都出身。血液型A型。
「なかよし」を中心に活動中の少女漫画家。1987年、『ひまわりイリュージョン』でデビュー。代表作は『チム・チム・チェリー！』『ようこそ！微笑寮へ』『デリシャス！』『ぜんまいじかけのティナ』など。
「今、発売中の「なかよし」2月号で連載も最終回。しばらくの～んびりします。2月6日に『明日のナージャ』のコミックス第2巻が出ます！　よろしくね！！」。
http://www5e.biglobe.ne.jp/~room-a/

うっ
まつげ長〜〜い!
ドキ
ドキ
ドキ
なんとゆーか
あの……
ドキ
ドキ…
ドキ
この子
こんな　色っぽい子
でしたっけ?
とれたの?
力説!
うん!
コンタクト　だめ!
メガネのほうが
ぜったい　イイ!!
メガネしている時と
していない時の
ギャップが　萌え!
…でも
目をふせられると　ついつい
寄っていってしまいたくなる
気分になるのは…
なんでだろう?
もえみ

QUIET TALK

取材の現場から

記事中では書けなかった取材時の
エピソードを少しだけ公開します。
ここを読めば、クリエイターさんの
意外な一面が見えるかもしれません。

●羽音たらく氏に根ほり葉ほり

告白します。寡聞にして、羽音たらくさんがアニメーターをなさっていたこと、存じませんでした。恥……ですが、好奇心に負けて聞いてしまいました。

――どんな作品をやってらしたんですか？
羽音：いろいろあるんですけど、『機動戦士Zガンダム』とか『キャッ党忍伝てやんでえ』、『トランスフォーマー』もやりました。ほとんど動画ですけど、原画もやってました。
――それで、どうしてイラストレーターの仕事をなさることになったんですか？
羽音：スタジオオルフェさんに拾われてから、かなあ。そういえば、パソコンのソフトハウスに入ってたとき、かなりマイナーな雑誌の表紙とか、小説のイラストとか、やったりはしてましたけれど。で、オルフェで版権物として描いたのが『天地無用！魎皇鬼』のCDドラマですね。アニメには直接関わってないけど、『魔法少女プリティサミー』の仕事もしました。
――キャラクターを一から作られたのは？
羽音：『R.O.D』ですね。最初、「プロットを出すからビジュアル要素としてキャラクターを描いて」と言われたときは、「ああ、ポシャッたらポシャッたでいいんだな」って気持ちで描いてたんです（笑）。あ、でも、楽しんで描いてました。で、それが通ったときは「えっ!?」ていう感じでしたよね、ほんとに。うれしかったけれど、やっていけるのかな？とも思いました。

なんだか「根ほり葉ほり」状態で質問してしまいましたが、嫌な顔もせずに答えてくださった羽音さん、どうもありがとうございました。

●千羽由利子氏と『プラネテス』の忍者

『プラネテス』の中でもちょっと毛色の変わった話になった第6話「月のムササビ」。千羽さんはシナリオを読んだとき、作監をやりたいと思われたとか。

千羽：夜中に仕事してたら、脚本の大河内さんも残って仕事されてて。「千羽さん、『水戸黄門』の由実かおるの役って何のお銀だっけ？」って急に尋ねられて、「何でしたっけ？　ネットで調べましょうか」って調べたんですけど。何やってんだろうって思いました（笑）。あの話は、作監をされた坂本（修司）さんと工藤（昌史）さんがものすごく工夫してくださいました。私、あの回は持ち物程度で、あんまり小物の設定を出してないんですよ。そしたら、鳴子とか小道具とか、「これ、絶対手作りだ」って作ってくださって。見てて感心しちゃいました。次が私の作監の第7話で、病室に忍者道具が残されてるカットがあったんですけど、実はあれだけ、工藤さんに修正をお願いしたんです（笑）。横を歩いてこられたんで、「工藤さん、これ修正入れない？」と声をかけたら、「あ、いいですよ」って。すると、またいろいろ作ってくれて。「こんな、まじめな道具じゃダメですよ。あれ、手作りですから」とか言って（笑）。それで、7話は作監協力に工藤さんの名前が載ってるんです。キャラ表を描くときに、この人はこんな人ってメモ程度に書くのですが、「アクションの間にそれっぽいポーズ入れときました」って。ああいうおちゃらけた話みたいになってるんですけど、すごくそれぞれのキャラが立っていて、「すっごいなあ！」と思いました（笑）。ふつうは言わないかぎり、見た目どおりっていう作画にされちゃうんですけど。ちゃんとキャラをわかって、だったらこうでしょみたいな芝居づけをしてくれたんで、ちょっと6話はすごいなあと思ってます。

●中田正彦さん取材記

女子高生の制服をヒントにして「見えない」スカートをデザインしたという中田さんは、ふだん外出するときも、なんでも観察するのが癖になってしまっているそうです。

「噴水の前で、ぼーっと1時間くらい水を見てたりします。水がどんなふうに動くかとか、どういう形状になるのかというのを観察したり。ハイヒールを履いている人がいると、ふつうの人とは歩き方が違うので、そういうのをじーっと見ていたり、とか」。

端から見たらちょっとアブナい人に見えるかもしれないと心配になったのですが、ちゃんと本人には気づかれないように観察しているとのこと。こういう日ごろの努力の積み重ねが、ミオやスズカのドキッとするような動きに表れているんだろうな、と納得した記者でした。

●サモナイキャラでお好きな人は？

都月さんも吉田さんも高校時代からのおつき合いということで非常にリラックスしていらっ

PALETTA

バックナンバーガイド
パレッタ ザ・ビジュアルエクスプレス

●お近くの書店で品切れの際は、書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先
アスキーストア
TEL.03-3499-3990
E-mail:cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文ください。
※売り切れの場合はご容赦ください。

PALETTA vol.1
表紙●藤島康介
SPECIAL
藤島康介×鶴田謙二対談
いのまたむつみ×みつみ美里対談

PALETTA vol.2
表紙●うたたねひろゆき
SPECIAL
樋上いたるロングインタビュー
フルーツバスケット

PALETTA vol.3
表紙●こばやしひよこ
SPECIAL
おねがい☆ティーチャー
千羽由利子ロングインタビュー

しゃる中、緊張しているのは記者ひとりという状況で、取材はスタートしました。お話をうかがっていて感じたのは、『サモンナイト』はスタッフのみなさんほんとうに楽しみながら作っているということ。「おもしろそうだから」といろんなアイディアを詰め込んだお祭りみたいなゲームは、プレイして楽しいし気持ちよくて、記者もお気に入りの1本です（もう少しプレイブクリアがしやすければ……）。

そして取材が終わりに近づいたとき、思いきって聞いてみました。都月さんの好きなキャラを。

都月：そですねー。僕にその要素があるかどうかおいとて、比較的母性みたいなものはだいじにしているので、そういうポジションのキャラクターを選ぶと……。『1』ならリプレ、『2』ならアメル。『3』……。
吉田：先生じゃない。
都月：先生or鬼姫（ミスミ）ということで。

記者も先生ファンだったので、少しうれしかったです（笑）。

●『MEZZO』アフレコ現場は燃えているか

『MEZZO』のオフィシャルサイト（http://mezzo-tv.net/）でも語られていることですが、梅津さんは黒川の声をアテているベテラン声優、広川太一郎さんの大ファンであるとのこと。インタビューの際も、いかに広川さんがアフレコのスタジオで弾けてくれているかを話してくださいました。ほかのキャストのみなさんも、広川さんがアドリブをかまし始めると笑いをこらえるのに必死になっているとのことでした。

実はかく言う記者も、広川さんの大ファン。なにしろ『ムーミン』のスノーク役のころからの筋金入りのファンを自負しているのですから、梅津さんのお話には興味津々。魅力的なスタッフが集う『MEZZO』の制作現場が目に浮かぶようでした。広川さんの卓越した「つぶやくようなアドリブ」に注目して『MEZZO』を見てみてください。あとを引くこと請け合いです。

●『武刃街』川元利浩氏のファイル

先号の『WOLF'S RAIN』の取材と同じく、『武刃街』の取材にも、キャラクターができるまでのラフ画をお持ちくださった川元利浩さん。今回はスケッチブックではなく、クリアファイルから作成の過程に合わせてラフ画を見せてくださいました。その力強く、かつ繊細な絵の数々に感動！　ファイルの中からは、ラフ画のほかにスケジュール表や、製作側からのFAXや打ち合わせのメモなどが次から次へと出てきます。中にはレッド・エンタテインメントのディレクターにより描かれた指示用の絵まで。

川元：レッドさんからFAXでアイディアをもらったり……。
ディレクター：ここからは僕と川元さんのやり取りのメモなんですけど（笑）。とっておかないでください。
川元：いえいえ、残ってますとも。スケジュール表も（笑）。
ディレクター：わざわざ持ってお越しくださいまして、ありがとうございます。すばらしい……（笑）。

というやり取りが。

川元さんの物持ちのいい一面がのぞけたのでした。

可憐な美しさお届けします

CUTE GIRLS IN GAME, COMIC ANIMATION. BY YOUR SIDE!
PALETTA THE ANOTHER SIDE
Karen カレン

「PALETTA」同様、画集のようなクオリティのイラストとクリエイターの素顔に迫るインタビューで構成されるキャラクターグラフィック誌「Karen」。あなたの「見たい」「読みたい」が満載されています。

Karen vol.1
表紙●ながせまゆ
SPECIAL
うるし原智志
みさくらなんこつ
山本和枝
西E田

Karen vol.2
表紙●CARNELIAN
SPECIAL
CARNELIAN
花見沢Q太郎
新貝田鉄也郎
中央東口

Karen vol.3
表紙●みさくらなんこつ
SPECIAL
南野彼方
すぎやま現象
大野哲也
うるし原智志

PALETTA vol.4
表紙●うるし原智志
SPECIAL
うるし原智志ロングインタビュー
成瀬ちさと×滝川悠対談

PALETTA vol.5
表紙●介錯
SPECIAL
介錯ロングインタビュー
魔法遣いに大切なこと

PALETTA vol.6
表紙●いのまたむつみ
SPECIAL
いのまたむつみロングインタビュー
キノの旅 -the Beautiful World-

PALETTA vol.7
表紙●園田健一
SPECIAL
園田健一ロングインタビュー
菊地洋子×藤田まり子対談

PALETTA vol.8
表紙●飯塚武史
SPECIAL
飯塚武史ロングインタビュー
LAST EXILE

PALETTA vol.9
表紙●いのまたむつみ
SPECIAL
いのまたむつみ×小林智美対談
R.O.D-THE TV-

PALETTA 2004.WINTER vol.10

THE VISUAL EXPRESS

CONTENTS

表紙イラスト：羽音たらく

表紙の言葉　羽音たらく	2
特集　PALETTA SPECIAL NUMBER 逆萌対談　羽音たらく×倉田英之 飛び出せ！未知なる世界へ	4
プラネテス	12
ふたつのスピカ	18
おもいっきり科学アドベンチャー　そーなんだ！	22
サモンナイト3 都月狩×吉田圭太郎対談	26
モエかん	32
機神咆吼デモンベイン	36
グローランサーIV Wayfarer of the time	40
Remember11 -the age of infinity-	42
MEZZO	44
ガンスリンガー・ガール	50
天罰エンジェルラビィ☆	56
ハンプトンハウスだより●うるし原智志	60
滝川・成瀬のTwo for One●滝川悠・成瀬ちさと	62
こちら風花学園小等部●近永早苗	64
サモンナイト制作現場から●飯塚武史	66
16 bitのヒロインたち●近藤敏信	68
No Surprises●桑島法子	70
From Readers	72
読者プレゼント	73
連載陣スケブプレゼント	74
武刃街　ラフ画＆設定線画集	76
Remember11 -the age of infinity-　設定線画集	80
ガンスリンガー・ガール　設定線画集	82
萌えのつぼ●あゆみゆい	84
QUIET TALK　取材の現場から	86

■発行人　浜村弘一
■編集人　青柳昌行
■編集長　森ユキ
■編集委員　林久徳　新井創士
■副編集長　大塚訓章（ねこまた工房）
■アートディレクター　田村宏（海月デザイン）
■デスク　岡田尚子（ねこまた工房）
■編集スタッフ　市川香・鈴木順二（ねこまた工房）
■デザイン　田村宏・本山理咲（海月デザイン）
■スーパーバイザー　池山一二（ねこまた工房）
田村 宏（海月デザイン）

■業務部　佐藤秀　神田雅代
■広告部　幸宏樹　藤下和巳　嶋田うれ葉
■雑誌営業　堂前秀隆　中村宣忠　浅川貴之　廣原洋祐

株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製、転載することを禁じます。

本書に関するお問い合わせ
エンターブレインカスタマーサポート（電話 03−5433−7868）まで、お願いします。お問い合わせの受付は、祝祭日を除く月曜から金曜までの午後１２時から午後５時までとなっております。

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154−8528
東京都世田谷区若林1−18−10
03−5433−7850（営業部）

■価格は、とくに表記してあるもの以外、税別です。

編集後記

■今号校了後は、年末にコミケ、2月にワンフェス巡りをいたします。PALETTA担当を引き継いで2号目、作品名とクリエイター名の対応が、まだまだウロ覚えだったりするので、もっと勉強しませんと……。立体物と原型師の組み合わせなら完璧なんですがねぇ。(A)

■読者アンケートで、その作品を知らないから記事がおもしろくなかったというご意見をいただくことがあります。……ごもっともです（笑）。でもでも、まったく知らなかったけど、読んでみたらおもしろかった、というご意見もたくさんあるんですよ。今年も編集部一同がんばりますので、スミからスミまでズズ〜イと読んでみてくださいね。(21)

■今号で「16bitのヒロインたち」「No Surprises」「こちら風花学園小等部」の連載が終了しました。近藤、近永両先生と桑島さん、長い間お疲れさまでした。また、応援してくれたファンのみなさんも、どうもありがとうございました。(O)

■長らくJ氏の机の堆積層を揶揄していたのですが、自分の机が2/3モロモロで埋まって大ピンチ！　新たな年にまずすることは机の掃除でしょうか。今回の「宇宙」モノで、三人三様の宇宙観をお聞きできて、うなずいたり驚いたりでした。(N)

■まだ駆け出しの編集者というか使い走りだったころ、あちこちの制作会社でお会いした、やはり新人の方々。今や脚本家、演出、監督さんとして活躍中の、そんな方たちのお名前をスタッフリストに見つけては、心の中で応援する今日このごろ。(Kei)

DVD VIDEO

時間は人にとって最もやさしくて残酷なもの
深く傷ついた心を癒してくれるかわりに、
あなたへの想いを移ろわせて行く

君が望む永遠®

完全初回限定「マヤウルのおくりもの」set

2月25日(水)発売 予約受付中

※通常版DVD第1巻単品も同時発売／絵本「マヤウルのおくりもの」単品は3月25日発売

「マヤウルのおくりもの」setなら
セット特別価格 6,300円(税別)
単品価格(税別) 通常版DVD第1巻:5,500円
絵本「マヤウルのおくりもの」:本体1,500円

「マヤウルのおくりもの」set内容

① DVD第1巻(1・2話収録)
② 絵本「マヤウルのおくりもの」

※DVDは「菊地洋子」「バカ王子ベルシャ」描き下ろしリバーシブルジャケット!(通常版は「菊地洋子」描き下ろしのみ)
※限定セット、通常版ともにブックレット付き!

Illustration:菊地洋子
©âge／「君が望む永遠」製作委員会　発売・販売:株式会社メディアファクトリー

アニメ公式サイト→http://www.kiminozo.com/

2巻以降発売スケジュール 予約受付中

3月25日	第2巻(3・4話)	初回特典:DVD全7巻収納BOX他	5,500円(税別)
4月23日	第3巻(5・6話)	初回特典:リバーシブルジャケット他	5,500円(税別)
5月25日	第4巻(7・8話)	初回特典:リバーシブルジャケット他	5,500円(税別)
6月25日	第5巻(9・10話)	初回特典:リバーシブルジャケット他	5,500円(税別)
7月23日	第6巻(11・12話)	初回特典:リバーシブルジャケット	5,500円(税別)
8月25日	「ほんとうのたからもの」set【第7巻+絵本】	初回特典:リバーシブルジャケット	6,300円(税別)
	【単品】第7巻(13・14話)		5,500円(税別)

※絵本「ほんとうのたからもの」単品は9月発売予定／本体1,500円(税別)
※DVD各巻にはブックレット付き ※2月25日よりDVD&ビデオ第1巻レンタル開始!(以降、毎月1巻ずつリリース)

ご案内 初回生産商品を確実にお買い求め頂くためには、店頭でのお早めのご予約をお勧め致します。
株式会社メディアファクトリー【お問い合わせ先】メディアファクトリーカスタマーサポートセンターTEL:03-5469-4880《月～金(祝日除く)10～18時》http://www.mediafactory.co.jp

one 2

おねがい＊ツインズ4th shot

¥5,775／2話収録（約50分）／リニアPCM（ステレオ）／片面1層／スタンダード
※ピクチャーレーベル仕様

初回封入特典

キャラクター原案"羽音たらく"描き下ろし！「スナップブロマイド」

映像特典

※各話イメージボーカル short clip
※ビデオも同時レンタル開始

DVDおねがい＊ツインズ
1st shot～3rd shot大好評発売中!!

On Air & HP

On Air

ラジオ「おねがい＊ツインズ みずほ先生とはちみつ♥ツインズ」

★パーソナリティ：井上喜久子・中原麻衣・清水 愛
ラジオ大阪：毎週日曜日 24時30分～
TBSラジオ：毎週土曜日 24時30分～
信越放送：毎週日曜日 24時00分～

大好評放送中

HP

コミック電撃大王（毎月21日発売／メディアワークス刊）にてコミック版「おねがい＊ツインズ」（画：あきかん）大好評連載中！

http://www.please-please.jp/

フィギュア付初回限定版DVD

ぽぽたん⑤あなたにア・ゲ・ル♥BOX ～小奈美～

¥6,300／2話収録（約50分）／ビスタサイズ
16:9（スクイーズ）／ドルビーデジタル（ステレオ）
片面1層／スタンダード

あなたにア・ゲ・ル♥BOX特典!!

1. おそばにおいてねフィギュア"小奈美"
2. ぽよよん♥ろっく描き下ろし
   "みつめちゃイヤッ♥シート"～小奈美～
   ※通常版DVD&VCの初回生産特典と共通

映像特典

"ぽぽらじ"公開録音おまけ映像4
※通常版DVD&VCの映像特典と共通

通常版DVD&VC「ぽぽたん Vol.5」（各¥5,250／2話収録（約50分））も同時発売!!

通常版DVD&VC「ぽぽたん」①～④大好評発売中!!

ぽぽたんの情報ならお・ま・か・せ

公式HPへアクセス！
http://www.popotan.com

illustrated by TARAKU UON ©Please!／バンダイビジュアル

©ぷちフェレット／ぽぽ家

DIGITAL BEAT インターネットで見るアニメ情報
http://www.bandaivisual.co.jp/dbeat/

新登場！ 携帯サイトで見るアニメ情報「バンダイV倶楽部」
i-mode http://i.bandaivisual.co.jp
EZweb http://au.bandaivisual.co.jp
ボーダフォンライブ! http://j.bandaivisual.co.jp

※ただいま1/20（火）店頭予約締切りで当社2004年2月25日発売商品の初回生産商品のご注文を受付け中です。初回限定生産商品などを確実にお買い求め頂くには、予約締切日までに販売店の方までお申し込み下さい。

販売元：バンダイビジュアル株式会社　本社　〒111-8558　東京都台東区松が谷1-30-5　SEFビル
お問い合わせ先：〔お客様センター〕TEL.03-5828-7582（午前10時～午後5時／土・日・祝祭日及び年末年始を除く）
※当社商品の表示価格は全て税込みです。　※当社商品の発売日は原則第4金曜日ですが、12月は21日（日曜日）となります。

9784757717565

ISBN4-7577-1756-3

C9476 ¥1143E

1929476011435

定価1200円　本体1143円

雑誌61952－43　Ⓗ 2004年5月　Printed in Japan　凸版印刷株式会社